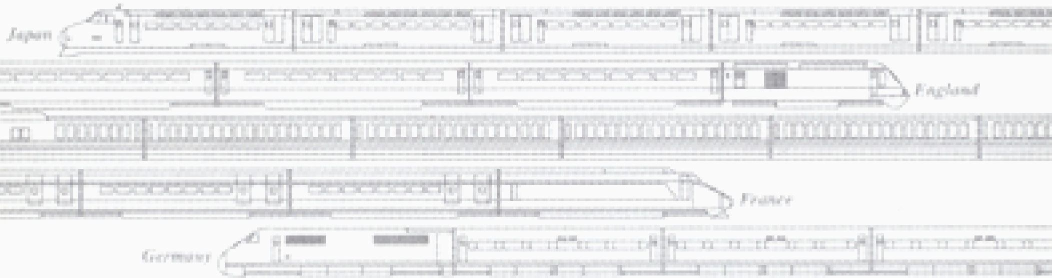
ARTDINK

PlayStation

A IV EVOLUTION GLOBAL

SIMULATION GAME,
RAILROAD MANAGEMENT,
URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4 グローバル



M A N U A L

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 14 | マウス対応

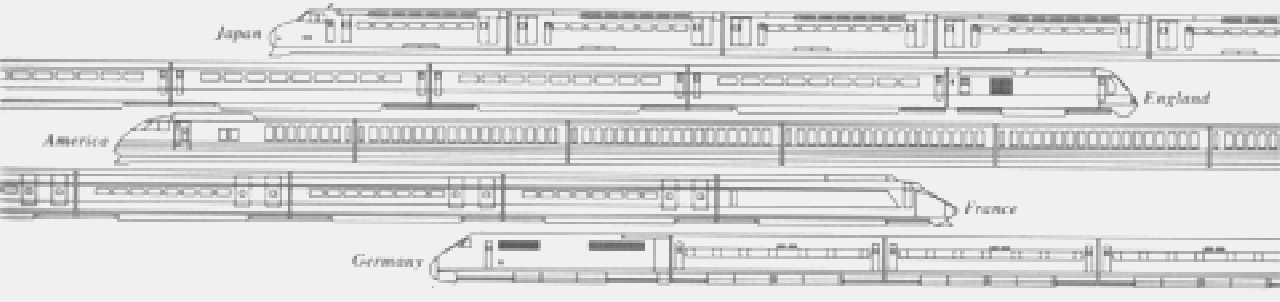
SLPS 00125

EVOLUTION

SIMULATION GAME,
RAILROAD MANAGEMENT,
URBAN DEVELOPMENT

GLOBAL

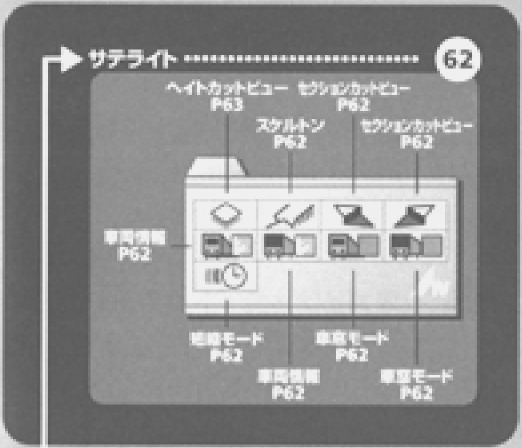
A列車で行こう4 グローバル

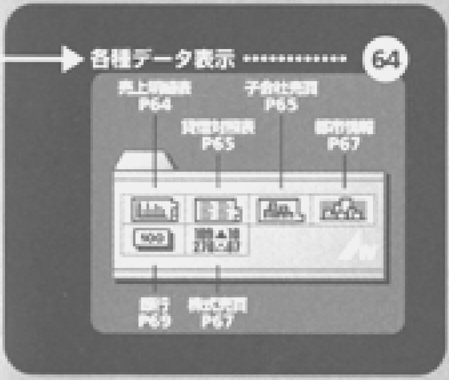


M A N U A L

目次

C O N T





※掲載の画面写真は開発中のものであり、製品とは多少異なります。

E N T S

1. ゲームの前に

このたびはプレイステーション版A.IV.をお買いあげいただき誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にここは必ずお読みください。

●セーブするためには別売りのメモリーカードが必要になる。

A.IV.ではセーブするためには別売りのメモリカードが必要になります。メモリーカードには中間保存データを1つセーブできます。沢山の保存データを取りたい場合は、セーブの数だけメモリーカードをご用意ください。
※メモリーカードは、14ブロック使用します。

●別売りのマウスでも操作できる。

別売りのマウスも使用できます。ゲーム中に矢印（カーソル）が表示されたときはコントローラよりマウスの操作性が若干良いようです。パソコンなどでマウスが使い慣れた方などにおすすめします。

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩をとってください。

●データ互換

A.IV.エヴォリューション・グローバルには「A.IV.エヴォリューション」とデータ互換性を持たせてありますので、「A.IV.エヴォリューション」でセーブしたデータをロードしてプレイを楽しむことができます。
本ゲームのプレイ前に選択する国によって、読み込んだデータに多少の変化はありますが、ゲーム自体には何の支障もありませんのでご安心ください。
ただし、A.IV.エヴォリューション・グローバルでセーブしたデータを「A.IV.エヴォリューション」で使用することはできませんので、ご注意ください。

2. A.IV.とは?

A.IV.を一言で表すと
「鉄道を手段とした街開発の総合シミュレーション」です。

鉄道が及ぼす街の波及効果を主役にして、街の開発や発展を擬似的に表したゲームです。鉄道の及ぼす効果とは・・・
何もないところに鉄道が引かれ駅が出来る。
駅周辺に住宅が出来始める。
住宅が多くなると駅前にデパートやレストランなどができる。
街が便利になるとさらに大きな町へと発展していく。
これが鉄道の効果です。A.IV.ではさらに総合的な作業として、マンションやレストランなども経営することで街の成長を加速したり、オフィス街や工場地域などの街の形態も作り出すのです。この様に街の発展していく様子を再現したゲームがA.IV.なのです。プレイヤーであるあなたは、総合鉄道会社の社長となり、その手腕をふるうのです。

目的ははっきりしました。あとは、目の前に用意された数々のビジネスを使い自分だけの街を再現してください。プレーしていくうちに自分の楽しみを見つけることが出来たとき、自分の満足いく街が出来上がったときが、目標達成でしょう。

以上が前回の「A.IV.EVOLUTION」の内容でした。では、今回「GLOBAL」がタイトルについたことにより、一体何が変わったのでしょうか。

●外国語バージョンの追加

新たにアメリカ・イギリス(英語)、ドイツ(独語)、フランス(仏語)の4カ国をサポートするモードが追加されました。もちろん、これらの国の言語でゲームを楽しむことも可能です。

●マップの追加

4カ国のサポートを行うと同時に、新たに各国の魅力を加えたマップを1カ国3マップ、計15マップを用意(日本を含む)。もちろん、「A.IV.EVOLUTION」の既存マップも搭載しています。

●車窓モードでの対応

新たに4カ国が増えたことにより、マップに存在する建物にも若干の変更を加えることになり、それを受けて「車窓モード」での各建物への対応も増えています。例えば、自由の女神を横に眺めつつコンクリートジャングルを駆け抜ける、ということも不可能ではないのです。

以上が「A.IV.EVOLUTION GLOBAL」(以下A.IV.グローバル)での変更点です。前作と比較してもゲームの基本部分は変更されておりませんので、「A.IV.EVOLUTION」を体験した方なら不自由なく楽しめます。

A列車で行こう4 グローバル

3. A.IV.の基本ルール

A.IV.グローバルではいくつかのルールが存在します。それをここでは覚えてください

●モード選択

先ほどにも説明した通り、A.IV.グローバルは五つの国のモードを搭載しています。ゲームを始める前に、まずどの国のモードでプレイするのかを決定します。
ゲームのオープニングが終わった後、プレイする国の選択画面があらわれます。最初の状態では日本が選ばれています。自分の遊びたい国を決めたらその国の国旗を選択し、○ボタンで決定します。（コントローラを使用している場合は方向キーを操作して選択し、マウス使用の場合はカーソルを合わせクリックします。）次にゲーム中で使用する言語を選択します。言語は日本語、英語、仏語、独語の4種類があります。○ボタンで言語を選択するとゲーム画面に移行します。
※ゲームがスタートすると、ゲームオーバーとなるか、もしくはリセットするまで国の変更は行えませんのでご注意ください。

●終了条件

A.IV.グローバルをクリヤーするためには、資金を1兆円以上集めるとエンディングとなります。しかし、そこで終わりにするも自由、さらに続けるのも自由です。資金がなくなるまでA.IVは永遠に続きます。

［建物編］

●ルール　その1

マップ上に各種建築物を建てることで、街は動き出します。もちろん最初から配置されている物もあるでしょうがA.IV.グローバルは基本的にプレイヤーが街を作るのです。
そこで建物を建てるときのルールが二つあります。

1. 必ず費用が必要　…12頁参照
2. 線路&道路関係以外は資材が必要…14頁参照

この二つをよく覚えてください。

［電車・バス編］

●ルール　その2

A.IV.グローバルではマップ内を電車やバスが行き交います。
これにもルールが存在します。

■ 列車は駅に到着すると乗客を全て降ろし、乗客を乗せる。
■ 貨物列車は駅に到着すると資材を運搬する。
　1.　資材を乗せている　→　資材を降ろす
　　※資材を降ろす場所がない場合は降ろさない
　2.　資材を乗せていない　→　資材を積む
　　※資材が駅の周辺にない場合は積み込まない
■バスはバス停に到着すると乗客を全て降ろし、乗客を乗せる。

A. 資金（お金）について

A.IV.グローバルの唯一のゲームオーバーは資金が0になったときです。ゲームオーバーにならないためにも資金には目を光らせましょう。

●A.IVでのお金を受け取る方法

1. 鉄道売上	電車を運行すると乗客が乗ります。その乗客が運賃を支払ってくれます
2. 道路事業売上	バスを運行すると乗客が乗ります。その乗客が料金を支払ってくれます
3. 各種子会社売上	子会社を経営すると、その子会社を利用した人が料金を払ってくれます 子会社を売却することでも利益を得ることが出来ます
4. 株の売買	株を売買することでお金を得ます 株を保持することで株の配当金が貰えます
5. 銀行からの借入	銀行に金利を払いお金を借り入れ、会社の運用資金にします。 資金をあずけていますので、利子がもらえます

●出費について

A.IV.グローバルでは以下の事にお金がかかります。

1. 建設費	物を作る、子会社を作るときの費用
2. 維持費	建築物を維持していくための費用
3. 経費	鉄道やバスなどを運用していくための費用
4. 利子	銀行から借り入れがあるときの利子などの費用
5. 手数料	株や子会社などを購入したときの費用
6. 税金	国におさめます

4. 銀行の貸し出し
銀行は１・２・３年の単位でお金を貸してくれます。金利は街の景気によって多少上下しますので、なるべく金利の低いときに借りるのがベストでしょう。

5.　子会社や株を購入・売却するときは、必ず手数料が引かれます。とくに株などを取引して儲けようと考えたときは、この手数料の計算は忘れないでください。

6. 税金について
A.IV.グローバルでは毎年必ずやってくる、憎い敵がいます。それが税金です。
税金は3月31日に計算されその年の税金額が決定します。支払いは6月1日一括支払いです。

【税金の計算】

- **利益に対する税金　純利益の50%**
- **利益がない（赤字）ときは100万円です**
- **資産にかかる税金　鉄道などの総資産の5%**

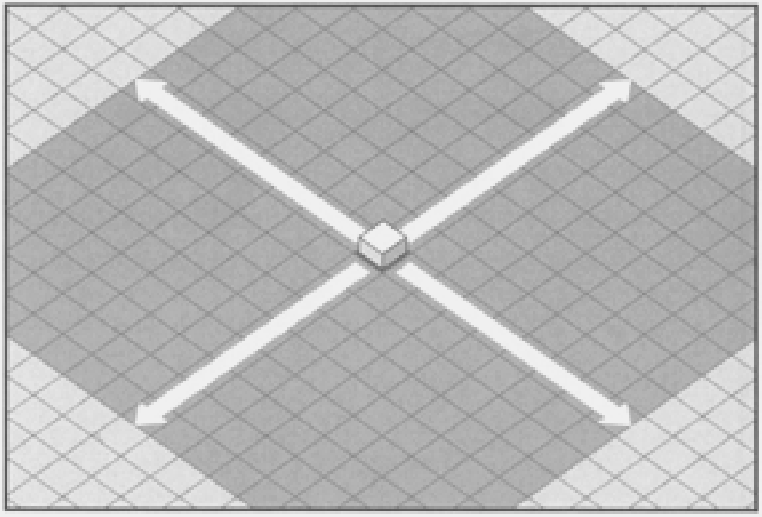
利益と資産を加算した合計が、6月1日に払う税金です。非常に高額な税金を取られますので、6月1日に税金が払えなくてゲームオーバーにならないようにチェックはお忘れなく。

B. 資材について

建物は、近くに資材がないと作ることが出来ません。

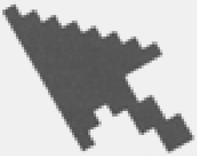
1. 資材は届く範囲がある。
2. 資材置き場にある資材を使い町は発展する
   ※工場にある資材は運び出さないと使用できない。
3. B1にある資材は地上で使うことが出来る
4. 資材は貨物列車で運ぶ
5. 資材は街の外からも運ばれる
6. 港があると貨物船が資材を運んでくる

資材の運用される範囲



4. 画面説明

●カーソル
ゲーム中に矢じるしがあらわれます。これをカーソルと呼びます

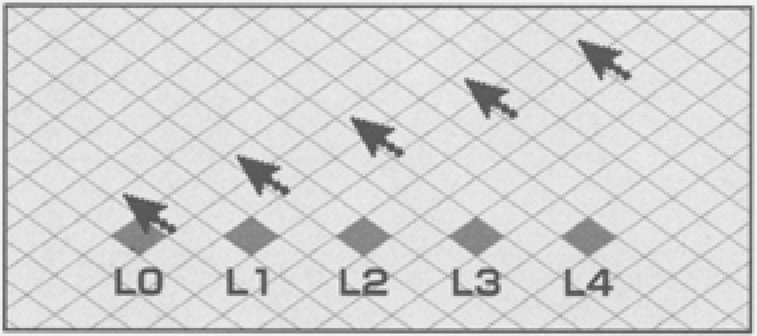


●高さの概念
A.III.までのA列車シリーズでは高さの概念がありませんでしたが、A.IV.シリーズでは街の構造を立体的に考えることができます。

●高さの説明

L4以上	プレイヤーは手出しできません。
L3	線路の最大の高さです。
L2	ビル8Fの高さに相当します。
L1	通常使われる高架の高さです。ビル4Fに相当します。
L0	地上です。
B1	地下です。
B2	地下最大の深さです。水の下などを通過することができます。

●高さの表現。
カーソルの表示される下には影がいつでも表示されます。その影の位置で高さを見極めてください。



5. コントローラ説明

●コントローラ編

【通常画面】



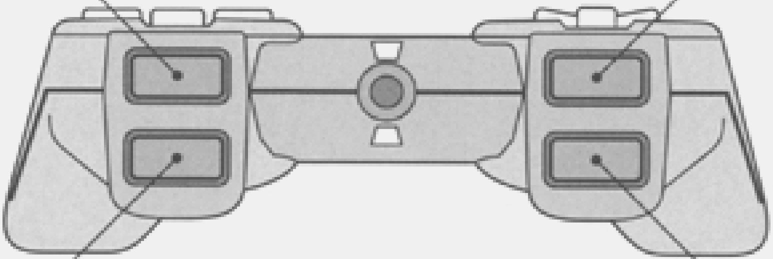
【コマンド実行中】



【カーソル表示状態】

●R1マップスクロール
このボタンを押しながら
方向キーでスクロールします

●L1ヘイトカットアップ



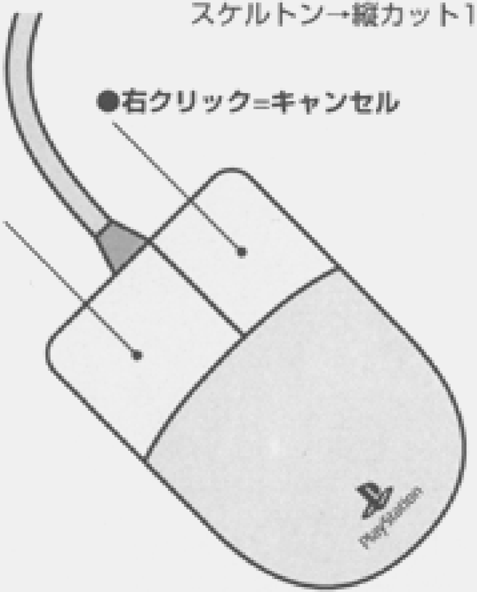
●R2モード変更
スケルトン→縦カット1→縦カット2

●L2ヘイトカットダウン

●マウス編

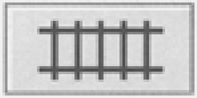
●右クリック=キャンセル

●左クリック=決定

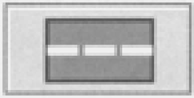


6. コマンド説明

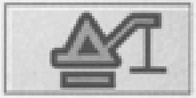
A.IV.グローバルでは都市を開発する基本を電車に置き、電車の運行によって街は刻々と変化をしていきます。
列車以外にも都市を形成する要素はたくさんあります。A.IV.グローバルでは再現可能な限り取り入れています。そのためゲーム中には大量のコマンドや複雑な操作も登場します。ここではコマンドの操作を説明していきますが同時にそのコマンドが町の発展にどの様な影響を及ぼすかも記載します。
実際のゲームではコマンドの役目が複雑に重なり合い都市の発展を促します。ときには衰退もあるでしょう。どうしたら上手に町を発展させられるか、どうしたら上手に会社は儲かるのかは、経験を持って知るほかに術はありません。ただそれでもコマンドの役割を知らないと始まりませんので、ここではコマンドの操作と意味をよく覚えてください。



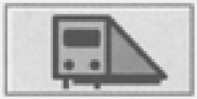
線路関連を表します
20頁参照



道路関連を表します
35頁参照

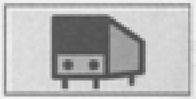


建築物関連を表します
39頁参照

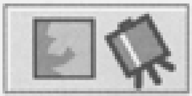


鉄道関連を表します
51頁参照

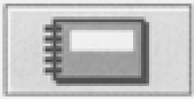
ゲーム進行のための
いろいろな
コマンド



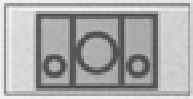
バス関連を表します
58頁参照



サテライト関連を表します
62頁参照

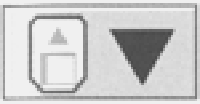


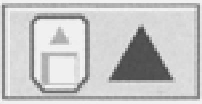
データ関連を表します
64頁参照

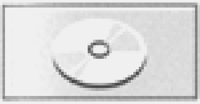


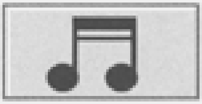
システム関連を表します
19頁参照

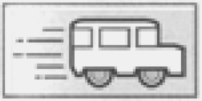
6.1システム

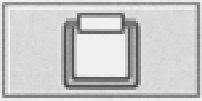

①


②


③


④


⑤


⑥

●セーブ　①

A.IV.グローバルは別売りのメモリーカードに記録することで中間データを保存できます。メモリーカード一枚にマップ一枚が保存できます。※14ブロック使用します。

●ロード　②

メモリーカードに保存データがある場合は読み出して続きがプレーできます

●ニューゲーム（マップ選択）③

マップは通常37枚用意されています。自分の気に入ったマップを選びスタートしてください。

●サウンド　④

プレー中に流れる曲を選択します

●スピード　⑤

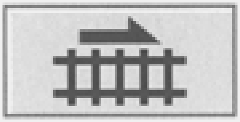
3段階から選択できます。

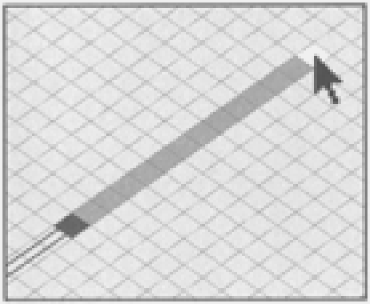
●オプション　⑥

各種特殊機能をここで選択します。

グリッド	ON・OFF
天候表示	ON・OFF
日没	ON・OFF
メッセージ	ON・OFF
時計表示	ON・OFF
金額単位表示	ON・OFF

6.2 線路関連





1. 線路

鉄道の線路を敷設します。電車は線路の上を走りますのでこの線路の引き方の善し悪しが、今後の鉄道経営を大きく左右することとなります。

●敷設＆撤去

敷設のオペレーションは始点となるマスで○ボタンを押します。カーソルを動かすと白い透明な線が現れます。これを予定線と呼び、どの様に線路が引かれるかを教えてくれています。予定線を確認したら終点となる場所でもう一度○ボタンを押します。これで線路が引けます。
撤去する場合は、敷設コマンドのとき□ボタンを押してコマンドを撤去に変更して上と同じ作業を実行してください。

●L1/L2の場合の敷設オペレーション

線路を引ける場所はB2/B1/L0/L1/L2/L3の6段階の高さに施設可能です。L1/L2/L3は障害物がある場合、障害物を乗り越えて線路を敷くことが出来ます。これは大変便利なことなのですが、線路を施設することは楽な作業ではありません。L1/L2/L3の線路は高架線（高いところの線路）と呼び、線路を敷設するには以下の条件が存在します。この条件を上手に満たして線路を引いてください。

1. 高架線路は支柱が必要
2. 支柱の下には障害物があると作れない

●引けないとき

線路を引くときに線路の下の建物は自動的に買い取り線路を引いてくれます。しかし、物件によっては自動的に買い取れない物もありますので注意してください。その場合は避けて通る、または手続きを踏んで買収してください。

高架線路を引いたとき支柱は自動的に作成されます。もし、敷設にふさわしくない場所の場合は、エラーメッセージが表示されるので、もう一度確認してから引いてください。
敷設できないときは支柱建設予定地がふさわしくないことがほとんどだと思います。支柱建設予定地をよく見て確認してください。支柱建設予定地は予定線が表示されるとき黒丸で表示されます。

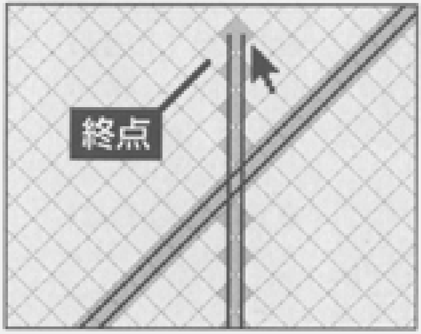
●線路の連結

線路はただ真っ直ぐに引けばいいわけではありません。曲がったり分岐したりするはずです。A.IV.グローバルのオペレーションでは始点または終点が線路連結機能を有します。この機能を上手に使うことにより自由な線路が引けるのです。

このような場合に線路は連結します。



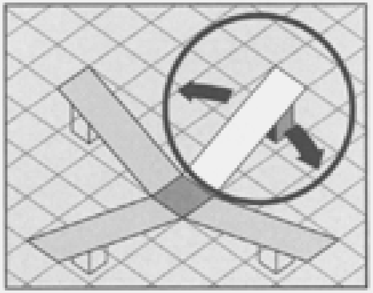
このような場合連結できません

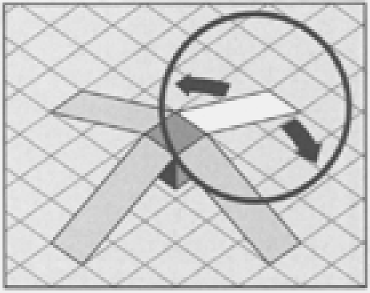


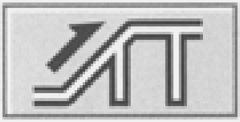
2. 勾配



線路をL1/ L2に敷いただけでは電車はそこのレベルしか走れません。立体的に列車が走るためには勾配（上り坂・下り坂）が必要になります。この勾配を使うことで、地下の列車が台地を走ることも出来るのです。

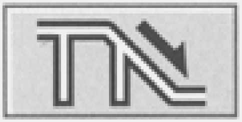






●上り坂（上左図）

登りの始まる場所をカーソルで指定し、○ボタンを押します。勾配レールの予定線（白い線）が表示されます。方向キーの左右で4方向から選択して○ボタンで決定します。



●下り坂（上右図）

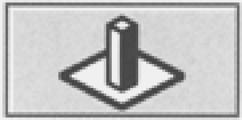
下りの始まる場所をカーソルで指定し、○ボタンを押します。勾配レールの予定線（白い線）が表示されます。方向キーの左右で４方向から選択して○ボタンで決定します。

撤去する場合は、施設コマンドのとき□ボタンを押してコマンドを撤去に変更して撤去したい勾配レールをカーソルで指定します。あとは○ボタンを押すと撤去実行になります。これは上り下りとも同じです。

●勾配レールを引くときの注意

勾配レールを引くときは、以下の制限があります。引けないと指定された時は、何がいけないのか確認してください。

1. 勾配レールの下に障害物があると作れない
2. 勾配レールの上に障害物があると作れない
3. L4以上に上がる勾配レールは作れない
4. B2以下に下がる勾配レールは作れない
5. B2の場合上が水面ではいけない
6. B1の場合上が山ではいけない
7. 山の中には勾配レールは作れない
8. 上に高架線路があるところには作れない



3. 支柱

支柱は通常にプレーする場合は必要のない機能ですが、より高度な路線を引く場合にはどうしても必要になる機能です。線路を引く場合、2マスおきに支柱は自動的に建設されます。しかしそれでも越えられない障害物があった場合にこの機能が役に立ちます。

●建設＆撤去

支柱の建設は高架線の上にカーソルを重ね○ボタンで決定します。撤去のときは高架線に付属する支柱にカーソルを重ね○ボタンで決定します。

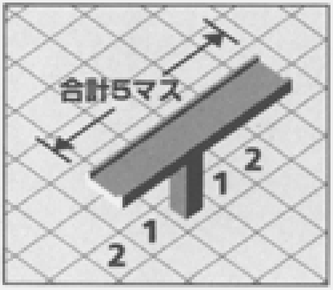


図1

●支柱と高架線の関係

支柱はなぜ作る必要があるのかを説明すると、高架線は支柱（支え）が無いと自動的に消滅します。このために絶対に必要なのです。支柱と高架線の関係には以下のルールがあります。

1. 一つの支柱が支えられる高架線路は左右2マスづつ（図1）
2. 支柱から2マス以上支えのない線路は自動的に消滅する

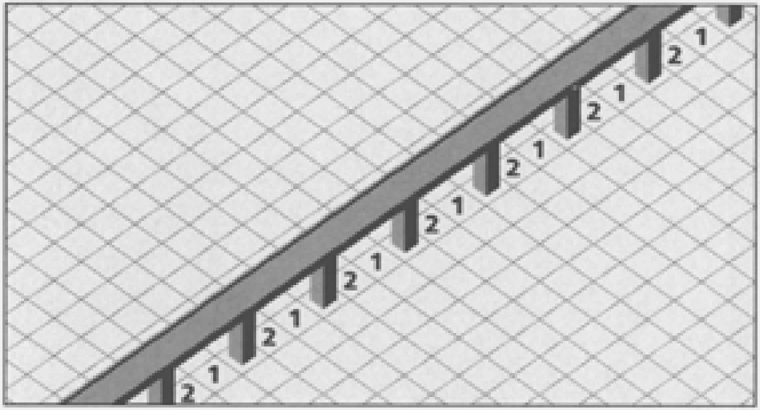
●支柱の利用法

2マス以上支えられない、逆を返せば2マスまでは支えられるのです。これを利用すると、右のような線路が作れるのです。これは下に建設物が多い場合に効果を発揮します。上手に活用してください。しかし、この建設方法は若干多くの費

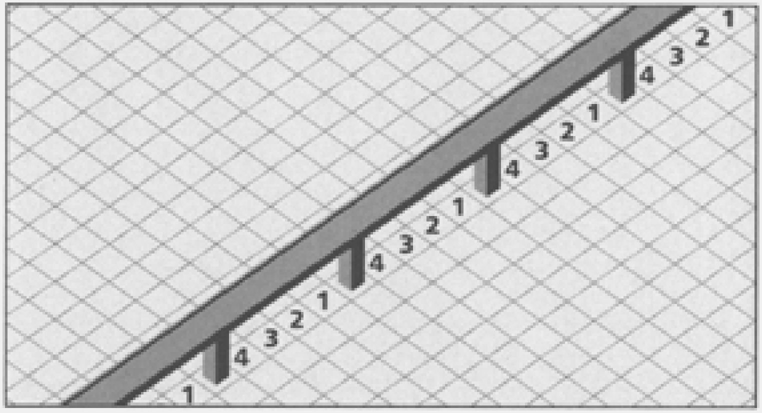
用と手間が必要ですので、必要なところだけこの形を使うのがいいでしょう。

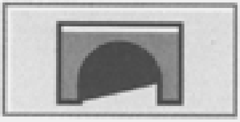
このように柱のない線路は4マスまでは有効ですがそれ以上は絶対に作れませんので町が発展する前に支柱建設予定地などは、早めに買収しておくなどの措置が必要でしょう。

通常



支柱機能





4. トンネル

地下には線路敷設のコマンドで線路を作ることは出来ますが、山にはトンネル敷設コマンドを使わなければ線路を作ることは出来ません。

●建設&撤去

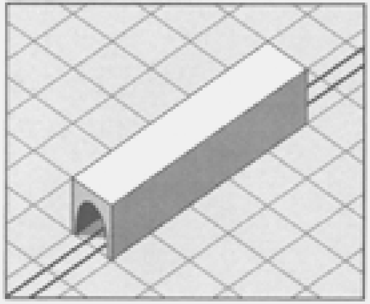
普通の線路敷設コマンドと同じです。始点を選び○ボタンを押します。予定線（白い線）が表示されますので終点を選び○ボタンで決定してください。通常の土地からレールを引き初めても、トンネルは自動的に山の中だけを建設しますので、始点は山以外でも建設できます。これと同様に、終点も山の裾のにする必要はありません。しかし、作られた線路はトンネルの敷設金額で差し引きされますので費用は高くなります。無駄な線路は出来るだけ引かないようにしましょう。

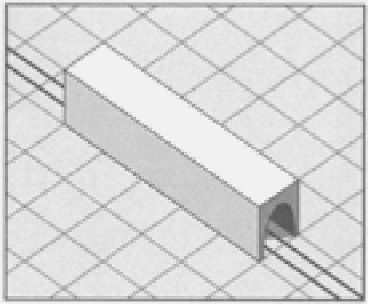
撤去する場合は、トンネル建設コマンドのとき□ボタンを押してコマンドを撤去に変更して上と同じ作業を実行してください。

●トンネルを作るときの注意

トンネルはレールの中でも特殊なレールと認識してください。作るときは、以下の制限があります。

1. トンネル内では分岐できない
2. トンネル内では交差できない
3. トンネルは2方向（斜め）にしか作れない
    1. 左下から右上方向
    2. 右下から左上方向

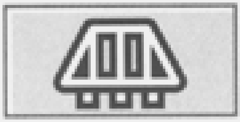




上記のどちらかしか、作れません。

●トンネルの利用法

トンネルは高架線路でも超えられない山の場合に建設します。それ以外には特に利用価値はありません。街の外観や自分なりのこだわりで使ってください。



5. 鉄橋

水の上にはこの鉄橋のコマンドを使い線路を作ります。水の上はこのコマンド以外では線路は作れません。

●建設&撤去

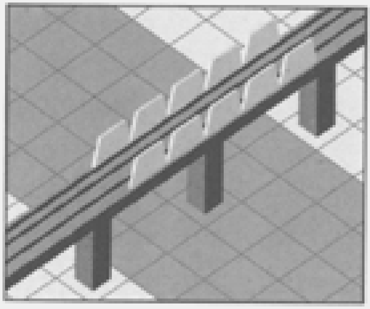
普通の線路敷設コマンドと一緒です。始点を選び○ボタンを押します。予定線（白い線）が表示されますので終点を選び○ボタンで決定してください。
少し手前の線路から作り始めても自動的に認識し、必要なところだけ鉄橋にしてくれます。終わりも自動的に判別してくれますので、終わりをそれほど気にすることはないでしょう。しかし、鉄橋の敷設金額で計算しますので費用は通常より高くなります。無駄な線路は引かないようにしましょう。

撤去する場合は、鉄橋建設コマンドのとき□ボタンを押してコマンドを撤去に変更してこれと同じ作業を実行してください。

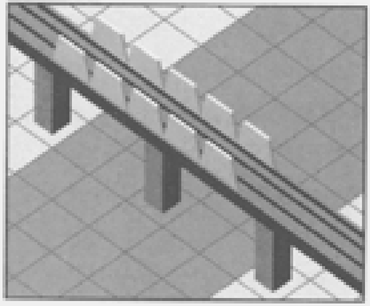
●鉄橋を作るときの注意

鉄橋もレールの中でも特殊なレールと認識してください。作るときは、以下の制限があります。

1. 鉄橋の途中では分岐できない
2. 鉄橋の途中では交差できない
3. 鉄橋は2方向（斜め）にしか作れない
4. 鉄橋はL1以上に作る



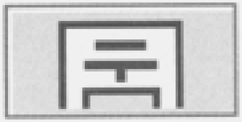
1. 左下から右上方向

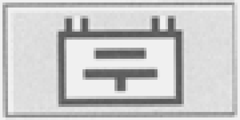


2. 右下から左上方向

●鉄橋の利用法

鉄橋を作る理由は二つあります。一つは地下から海（川）を越えられない場合と、B2レベルまで線路を作ることで費用がかさむためです。鉄橋もトンネルと同様に街の美観などを考慮に入れ、自分で工夫して使ってください。





6. 駅建設

駅はこのゲームのキーポイントです。駅のある場所では人口の流動が起こり、経済が動きます。この駅を建てる場所が町の発展する場所と言っても過言ではないでしょう。

●建設&撤去

駅を建てたい場所の線路の上にカーソルを重ねます。予定駅（白い枠5マス）が表示されます。ここで一度○ボタンを押し、仮の駅を決定します。次に駅本体がレールの左右に表示されますので、方向キーの左右で位置を動かし決定してください。

撤去する場合は、駅建設コマンドのとき□ボタンを押してコマンドを撤去に変更して撤去したい駅をカーソルで指定します。あとは○ボタンを押すと撤去実行になります。

※駅を撤去しても、線路は残ります。

●駅を作るときの注意

駅はB2/B1/L0/L1/L2/L3に建設が出来ます。しかし駅を作る場合は、下記の制限があります。よく立地条件を考えて建設してください。

1. 駅は斜め方向にまっすぐ伸びる連続した5マスの線路に隣接して作る（図1）
2. 駅用の5マスの線路は分岐があってはいけない（図2）
3. 駅用の5マスの線路は交差してはいけない
4. 駅本体の下に障害物があると作れない
5. 駅を建設する場合には駅本体部分に障害物があると作れない
6. B2/B1に駅を建設する場合駅本体の上が斜面では作れない
7. B2/B1に駅を建設する場合駅本体の上が水では作れない
8. 田舎駅は高架&地下に建設は出来ない
9. 駅の種類によって最大ホーム数の上限が違う
(駅の増設で説明)

駅の増設は33頁参照

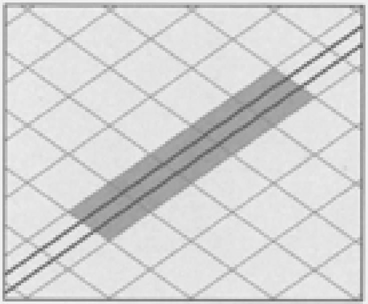


図1: **OK** 連続した5マス

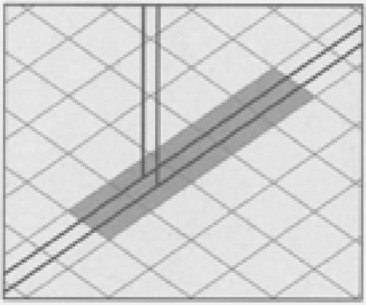


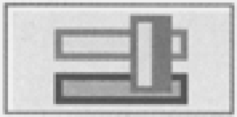
図2 : **ERROR** 分岐がある

●駅の利用法

駅は前述しましたが、町の発展の拠点となります。どこに駅を置くかで町の発展は決まります。駅を建設する上での基本的なポイントがありますので、参考にしてください。

1. 駅の売上は、電車に乗っている人数で決まる。
2. 駅の回りの土地は値上がりする
3. 田舎駅よりは駅ビルのほうが集客力がある
4. 駅のある方向が発展は早い

地下鉄や高架の駅も発展に対する影響はさほど変化はありませんが、地下ならば地下街が、高架の駅ならばその下が発展します。



7. 駅の増設（ホームの増設）

駅を建設したときは電車1台分のホームしかありません。この増設コマンドで駅を増設することで最大4つのホームが確保できます。（駅ビルTYPEの場合）

●増設&縮小

コマンドを選び増設したい駅を指定し、○ボタンで増設します。駅により最大増設ホーム数が違いますので、必要な数だけ増設してください。縮小する場合は、増設コマンドを選んだ後、□ボタンを押し縮小コマンドに変更します。変更したら縮小したい駅にカーソルを重ね、○ボタンで縮小します。縮小で駅を消すことは出来ません。

●駅の増設のときの注意

駅を増設する場合は以下の条件がありますので、立地条件を確かめてください。

1. 増設は1番ホームの隣にされる。以降最終ホームの隣に増設される。
2. 増設される場所には障害物があると作れません。

   例外として線路は○（下記の条件付き）

   1. ホームに沿った直線である
   2. 線路は分岐があってはいけない
   3. 線路は交差してはいけない
   4. 勾配レールではいけない

3. 高架にある駅の場合の増設は駅の両端に支柱が作られるので支柱の作れる条件が必要
4. 駅ビルは最大4番ホーム、田舎駅は最大２番ホーム

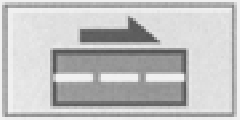
●駅の縮小のときの注意

1. 縮小しても線路は存在する

●増設＆縮小の利用法

駅の増設は駅に同時に止まれる列車の数に影響してきます。街の活性化や経済効果はそこの駅で何人の人間が乗り降りするかで決まってきます。それには当然沢山の電車を走らせることが重要になります。そこで駅のホームを増設するのです。1番ホームしかない駅よりは4番ホームのある駅のほうが同時に沢山の電車が乗り入れできます。これで町の発展に大いに役に立つはずです。しかし増設すれば同時に維持費も多くなりますので、よけいな増設は慎むべきでしょう。ときには縮小も、考えなければなりません。

6.3 道路事業関連



1. 道路

街の構成要素に欠かせない存在それが道路です。A.IV.グローバルでもその道路が登場します。鉄道が主演であるなら、この道路事業は助演といえるでしょう。

●建設&撤去

道路の建設のオペレーションは、鉄道とほぼ同じです。道路建設のコマンドを呼び出し、始点となる地点を○ボタンで決定します。予定道路(白い線)が表示されますので、カーソルを動かし終点でもう一度○ボタンで決定します。

撤去する場合は、建設コマンドのとき□ボタンを押してコマンドを撤去に変更して建設のときと同じ作業を実行してください。

●L1/L2の建設オペレーション

道路を引ける場所はB2/B1/L0/L1/L2/L3の6段階の高さに施設可能です。

1. 高架道路は支柱が必要
2. 支柱の下には障害物があってはいけない

●道路建設のときの注意

A.IV.グローバルでは道路にバスを運行することが出来ます。このバスが駅と同様に街に経済効果をもたらすのです。しかしそれだけではありません。道路の場合は線路と違って、バ

ス停がなくても道路の近辺は地価が上昇します。これは実際の道路の回りに色々な建物が建っているのと同じです。道路そばのレストランと道路から離れたレストランのどちらが効率がいいかを考えれば一目瞭然です。つまり道路の回りは駅と違って多様な発展の可能性を秘めています。街から都会へ変貌するときこの道路の存在がキーワードとなるでしょう。

さて実際問題として、道路を引くときのポイントですが、発展を基本に考えると効率よい引き方がありますので紹介しておきます。

1. 道路をクロスさせる
   道路をクロスさせるように作るとその交差点部分の発展力は上昇し、ビルなどの建築物が建設されます
2. 駅のそばに作る
   駅のそばに道路を建設すると、駅の効果と道路の効果が重なり飛躍的に発展します。

●引けないとき

高架線路と同様のことが考えられます。高架道路にすると当然、支柱が建設されるので、支柱の場所を注意して作ってください。支柱建設予定地は予定道路が表示されるとき黒丸で表示されます。

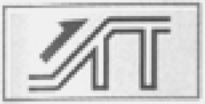
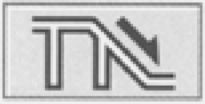
●道路の連結

道路の連結は、道路のすべてに機能があります。

2. 勾配、3. 支柱、4.トンネル、5. 鉄橋

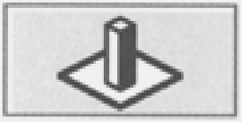
22～29頁参照

この4つに関しては、基本的には線路と同じです。
オペレーションの説明だけにとどめます。

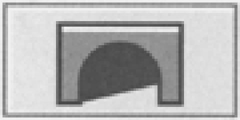
●勾配

コマンドを選択し、勾配を始めたいところにカーソルを運び、○ボタンを押して仮決定します。次に方向キーの左右で勾配の方向を決定し、○ボタンで最終決定です。



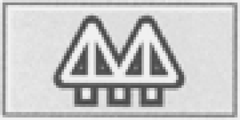
●支柱

コマンドを選択し、高架道路の支柱を建設したい場所にカーソルを重ね○ボタンで決定します。



●トンネル

コマンドを選択し、カーソルで始点を選び○ボタンを押します。予定道路が表示されますので、カーソルを終点に運び、○ボタンで決定します。

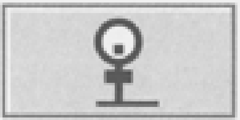


●鉄橋

コマンドを選択し、カーソルで始点を選び○ボタンを押します。予定道路が表示されますので、カーソルを終点に運び、○ボタンで決定します。

●撤去

すべてのコマンドは、コマンド選択途中に、□ボタンを押し撤去コマンドに変更します。以降は建設と同じオペレーションで撤去が出来ます。
（勾配道路の場合は方向を選ぶ作業がありません）



6. バス停の建設

バス停はあるだけで効果のある道路をさらに活性化させます。鉄道と同じく上手に使いこなしてください。

●建設＆撤去

道路に隣接するように建設します。コマンドを選択し、作りたい場所の道路にカーソルを運び、○ボタンで仮決定します。予定バス停が表示されますので、方向キーの左右でバス停の位置を指定し、○ボタンで最終決定します。

●バス停建設のときの注意

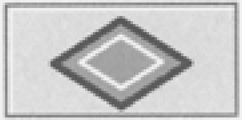
バス停は以下の制限がありますので注意して作りましょう

1. L1/L2には建設できない（高台には作れます）
2. バス停は障害物があると作れない
3. B2/B1に作る場合は出口に障害物があると作れない
4. B2/B1に作る場合は上が山の斜面の場合は作れない
5. B2に作る場合は上が水の場合は作れない

●バス停の利用法

バス停を作ることで駅と同様に経済効果が生まれます。バスが運んできた人数がそのバス停の売上となります。運んできた人数が多いほどその場所の経済効果に及ぼす影響も大きいのです。バス停の利用方法としては、駅よりも狭いスペースの土地に利用できるでしょう。それ以外にも駅の発展を助けるために駅の側に作るなど利用法はまだありますので、工夫して使ってください。

6.4
建築物(子会社)



1. 資材置き場

A.IV.グローバルでは建築物を建設するためには必ず"資材"が必要となります。この資材を確保しておく場所がこの資材置き場です。

●建設&売却

B2/B1/L0/L1/L2に建設できます。(L1/L2は高台に限る)
この資材置き場に置かれた資材は街の人々が自由に使います。もちろん自分も使用できます。
コマンドを選び資材置き場を作りたい場所にカーソルを運び○ボタンで始点を決定します。カーソルを動かすと予定購入資材置き場(白枠)が表示されます。広さを決めたら○ボタンで終点を決定し購入終了です。購入の際は自動的に購入できる物件を選びますので、購入できない土地は残ります。
売却の場合は購入コマンドを選択してから、□ボタンを押して売却に切り替えます。以後購入と同じく、始点を選び終点を選び決定して売却します。

●資材置き場を作るときの注意

資材置き場を建設するときは以下の条件があります。
1. 買収できない土地には作れない。

●資材置き場の利用法

A.IV.グローバルでは建築物を作るときには必ず近くに資材がないと作れないようになっています。駅のそばには必ず資

材を置くようにしましょう

2. 自社所有の土地

自分が保有している土地のことです。

●購入＆売却

L0/L1/L2を購入できます。（L1/L2は高台に限る）

コマンドを選び購入したい場所にカーソルを運び○ボタンで始点を決定します。カーソルを動かすと予定購入土地（白枠）が表示されます。広さを決めたら○ボタンで終点を決定し購入終了です。購入の際は自動的に購入できる物件を選びますので、購入できない土地は残ります。
売却の場合は購入コマンドを選択してから、□ボタンを押して売却に切り替えます。以後購入と同じく、始点を選び終点を選び決定して売却します。

●土地を購入するときの注意

土地を購入するときは以下の条件があります。
1．買収できない土地は購入できない

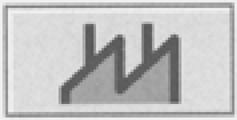
●自社所有の土地の利用法

自社で購入した土地には他人の土地と違い自分で建物を作らない限りそこは更地のままで存在します。これを生かした利用方法がいくつかありますので紹介しておきます。

1. 先に土地を購入して、地価の上昇後、売却し利益を得る
土地には価格がついています。地価は立地条件によって変化します。それを先読みして土地を買っておくのです。

2. 将来路線を拡張しようと考えたときの予定地
土地は誰も住んでいないところは安いのですが、人が住む土地は購入するときには立ち退き料もプラスされ破格の値段になります。駅の周りは発展すると民家が立ち始めます。そうなると次の路線を作るとき土地代だけでも、かなりの財政負担になるでしょう。それを避けるために先に土地だけは確保しておくのです。

その他にも利用法はあると思います。
たかが土地と思いゆだんすると痛いめを見るときもあります。



3. 工場

A.IV.グローバルでの工場は資材を作り出すところです。その資材を運び出すことで売上が出る子会社です。子会社の中でも、特別な形態の会社です。

●建設&撤去

コマンドを選択し、2種類ある工場からどちらかを選び（カーソルを重ねる）、○ボタンを押します。工場建設予定範囲（白い枠）が表示されますので、マップ上の建設したい場所に方向キーで動かし、○ボタンで決定（建設）します。

撤去の場合は、コマンドを選択後□ボタンを押すと撤去モードに切り替わります。以後撤去したい工場にカーソルを重ね、○ボタンで決定（撤去）します。
※コマンド選択後は□ボタンを押す度に、撤去・建設が切り替わります。

●工場を建設するときの注意

子会社全てに当てはまることですが（例外あり）以下の条件があります。

1. 障害物があると作れない
2. 地下には作れない
3. 斜面には作れない
4. 水面には作れない

●工場の利用法

このゲームでは、工場は資材を生産する特殊な任務（？）を持っています。何度も話すようですが、A.V.グローバルでは資材がないと何も作れないのです。このことから工場は重要ですので上手に使ってください。

1.工場で作った資材は運び出す

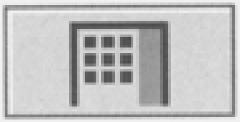
工場で生産された資材は、そのままでは使用できません。電車それも貨物列車を使い工場から運び出してください。

2.立地条件を考える

貨物列車は駅に止まったとき駅のそばの資材を運び出します。つまりライバルの会社より駅に近いところにないと資材は運び出されません。

3.工場は資材を運び出さなければ売上にはならない。

工場では、資材を積み上げただけでは売上が立ちません。必ず運び出してください。

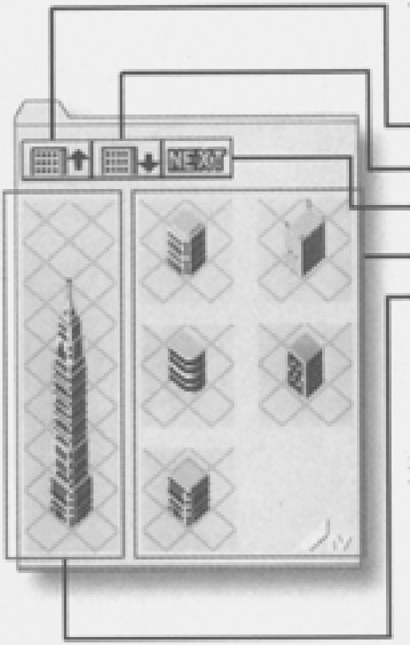


4. 貸しビル

部屋を企業などに貸し出して、売上を立てる子会社です。

●建設&撤去

コマンドを選択すると以下のような画面が表示されます。



建てるビルが決定したら、完成予定像にカーソルを重ね、○ボタンを押してください。

マップ上の建設したい場所にカーソルを重ね、○ボタンで決定（建設）します。

●貸しビルの注意

貸しビルは建設するとB1（建設した下）に土手を建設します。地下に線路などあるときはビルは建設出来ません。

●公園	2種類	●水族館①	1種類
●別荘	3種類	●遊園地	2種類
●マンション	3種類	●展示場	1種類
●ホテル	3種類	●タワー	2種類
●ペンション	3種類	●ゴルフ場	2種類
●温泉旅館	3種類	●スキー場①②	1種類
●レストラン	3種類	●マリーナ①	1種類
●デパート	3種類	●神社	2種類
●スポーツ施設	3種類		
●スタジアム	1種類		

①建設場所が特殊です。②冬季限定営業です。

●子会社の建設&撤去

【建設】

1. コマンドを選択する
2. 表示された中から一つ選ぶ
（カーソルを重ね○ボタンを押す）
※１種類しかない場合はこの操作は不要です。
3. 建設予定範囲が表示されますので、マップ上の任意の場所にカーソルを運び○ボタンで決定（建設）します。

【撤去】

1. コマンドを選択する
2. 表示された中からどれでもいいので選択する
※１種類しかない場合はこの操作は不要です
3. 建設予定枠が表示されているときに□ボタンを押し撤去に切り替える

4. マップ上の撤去したい建設物にカーソルを重ね○ボタンで決定（撤去）します。
※コマンド選択後は□ボタンを押す度に、撤去・建設が切り替わります。

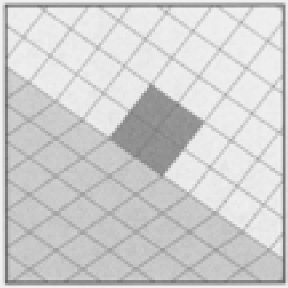
子会社は自分が建設した物と、他社の物件とがあります。この他社の物件は、通常は撤去できません。撤去したい場合は子会社の売買のコマンドで、他社の物件を自分が所有する必要があります。

●子会社を建設する場合の条件

1. 障害物があると作れない
2. 地下には作れない
3. 斜面には作れない
4. 水面には作れない

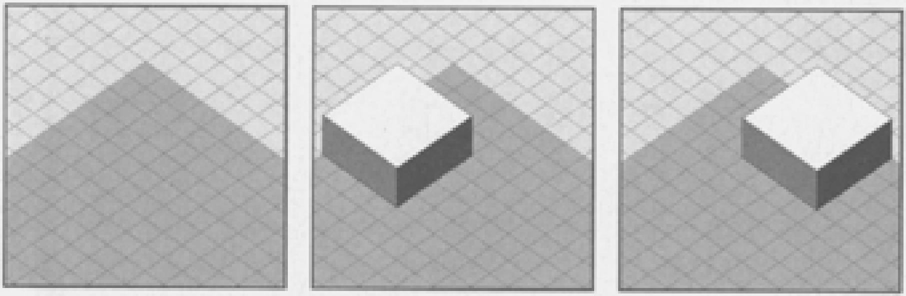
●特別な立地条件が必要な子会社

【スキー場】



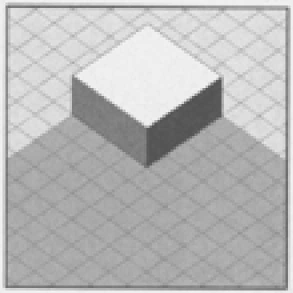
山の斜面に建設できます。山の斜面の中でも4マスほど連続した平らな斜面が必要です。

【マリーナ】



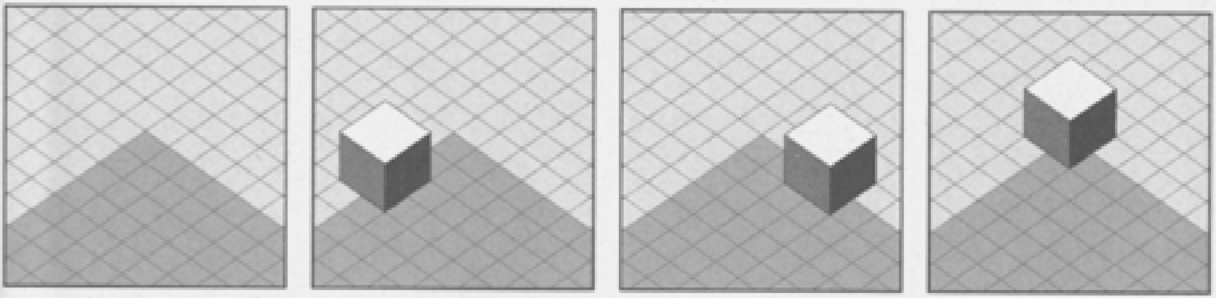
※図のように水面と地面に立地しなければならない

【マリーナ：ERROR】



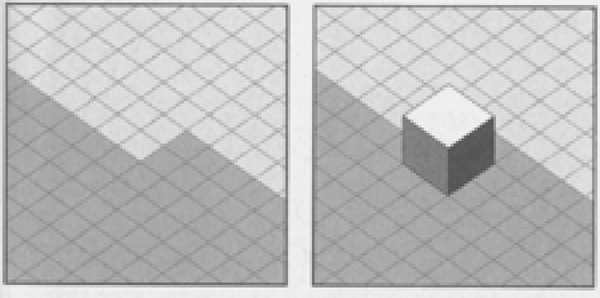
※両方が隣接してはいけない

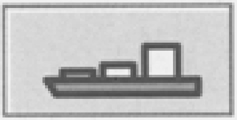
【水族館】



※図のように水面と地面に立地しなければならない

【水族館：ERROR】





5. 港

建設＆撤去

これは他の子会社と同じです。ここでは説明は省きます。

港の及ぼす効果

港は海沿いに建設するとそこに船が来ます。船は資材を運んで来ます。この資材は運んでくるだけで決して運んでは行きませんので安定した資材の供給が約束されます。

港を作るときの注意

港は海岸線のスペースがあればどこでも作れますが、船は必ずマップの下方向からやってきます。これにより複雑な奥の海岸線には到着できない場合があります。



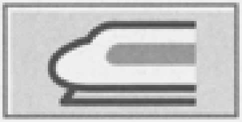
6. 飛行場

建設＆撤去

これは他の子会社と同じです。ここでは説明は省きます。

飛行場の及ぼす効果

A.IV.グローバルで最大の子会社です。巨額な予算と資材、そして土地を必要とします。それだけの見返りとしては十分な効果はありませんが、「資金があまってしょうがない」とぼやくようになったら、ぜひ一度作ってください。



7. 新幹線・リニア

新幹線は一大プロジェクトです。新幹線のもたらす効果よりは、新幹線を開通させた事に意義があると思ってください。

見積

総工費の見積です。新幹線は普通の線路と違い着工を決定するとマップの端から徐々に線路を作り始めます。そして反対の端に抜けるのです。そのための見積です。

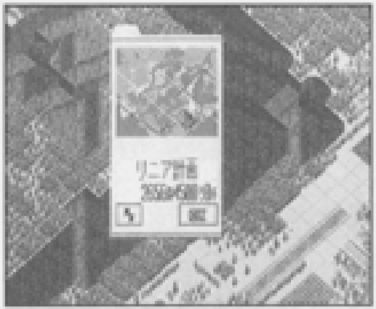
予定路線（縮小図）

マップ全体の縮小図です。どの方向でどこに建設するかを縮小図を横断している白い線を動かし決定してください。

新幹線を作るときの注意

新幹線はマップの右から左（右から左）に通過するだけです。新幹線はL2の効果に作られます。山などの障害物はトンネルなどで回避しますが、ビルなどの障害物があるとそこで工事は中止になり、新幹線は開通しません。





●子会社の利用法

子会社は単体でも十分利益は出ます（立地条件など様々な要素がある）が、それだけではありません。町の発展の起爆剤になったりもします。そこで子会社の活用法を少しお話しします。

街の人口を増やす

マップ内に最初からある町は、人が住んでいますが、これから開発しようとするところには、住んでいるとは限りません。そんなとき人が住むのを待つのではなく、マンションやデパートなど人がすぐに住めるような環境を整えると、一戸建てを建つのを待つより、早く町が発展するでしょう。

鉄道（バス）の収益を上げる

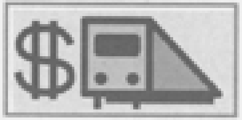
鉄道やバスは乗客が乗ることにより売上になります。町に人が行きたくなる場所を自分で作り鉄道を利用させるのです。遊園地やゴルフ場などを作り人を動かしてください。

季節によって使い分ける

スキー場は、冬季限定の子会社です。この子会社は夏場などは赤字ですがその分冬場の利用客はかなりの数になります。これを上手に利用して冬場だけの臨時列車などを作ると効率が良くなります。

このほかにも使い方はあると思いますので、説明した子会社以外も有効に利用してください。

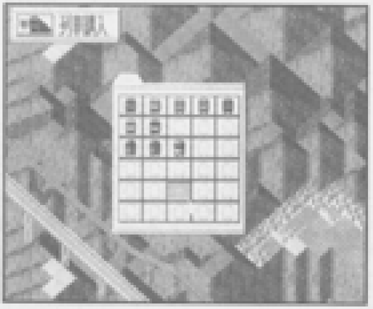
6.5
電車の運行



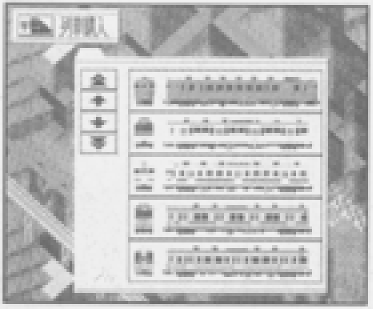
1. 車両購入

●購入＆売却

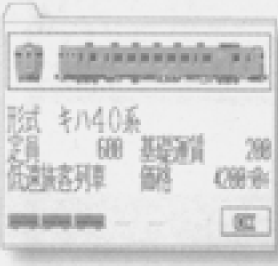
コマンドを選ぶと車両管理表（マス）が表示されます。この管理表の空欄に購入します。管理表の空欄にカーソルを重ね○ボタンで決定します。色々な車両から、購入する車両にカーソルを合わせ○ボタンで決定します。車両の情報が表示されますので、これで決定であれば［OK］にカーソルを重ね○ボタンで決定します。購入が終わると管理表が表示されている状態に戻りますので、×ボタンでメニューを閉じ、終了します。売却する場合はコマンドを開き、売りたい電車にカーソルを重ね○ボタンで決定します。売却価格が表示されますので、［OK］にカーソルを重ね○ボタンで決定します。



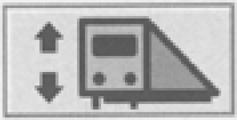
●車両管理表です。



●電車を選びます。



定員	一車両の定員です
運賃	基本運賃です。実際の売上とは違います。
速度	低速／中速／高速の3段階
価格	購入価格です
電車の長さ	2〜5両編成から変更してください
[OK]	決定



2. 車両配置

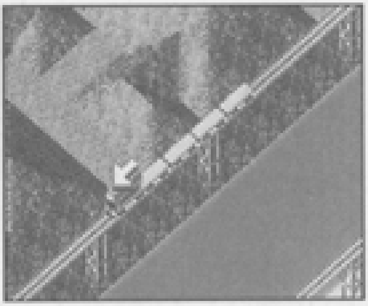
車両を購入した後このコマンドで配置します。

●配置・撤去

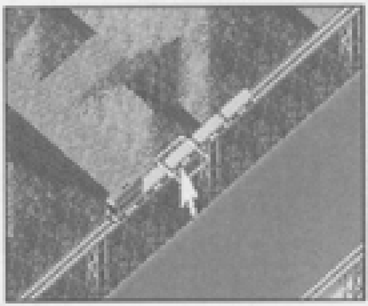
車両管理表が表示されますので、配置したい車両を選びカーソルを重ね○ボタンを押します。メニューが消えマップ画面に移りますので、線路の上にカーソルを重ね○ボタンで仮決定します。仮決定した後、進行方向を方向キーの左右で選択し○ボタンで決定します。車両管理表に戻りますので×ボタンでメニューを閉じ終了します。

撤去する場合は、車両管理表から撤去したい車両にカーソルを重ね○ボタンで決定します。選んだ車両がマップ内で走っている場合はマップがジャンプし、撤去車両が表示されますので、カーソルを重ね○ボタンを押すと撤去完了です。

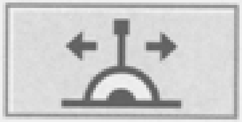




●配置



●撤去



3. ポイント設定

●設定

コマンドを選択すると、車両管理表が表示されますので、ポイントを設定したい車両にカーソルを重ね○ボタンを押します。マップ画面に切り替わりますので、マップ内のポイントを切り替えたいところにカーソルを重ね○ボタンを押します。矢印が表示されますので、方向キーの左右でポイントを変更してください。変更が終わったら○ボタンでポイントを設定します。



※ポイントは列車を購入してあれば配置していなくても設定できます。

オプション機能

□ボタンを押すと、カーソルが指している階層（高さ）の全てのポイントが表示される。

●ポイントのあれこれ

A.IV.グローバルでは線路は分岐することが出来ます。分岐した線路のどちらに電車が走るかを決定するのがポイントです。このポイントは一台一台の車両に設定できますので、「このポイントではAR III は直進しAR IVは曲がる」といった具合に自由な設定が出来ます。これを使うことで一本の線路に複数の電車を走らせることなどが出来ます。

ダイヤグラムは55頁参照

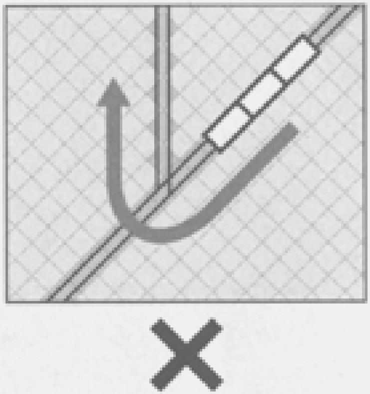
このポイントとこの後に説明するダイヤグラムがこのゲームの最大の難所であり、最大の見せ場でもあります。

●ポイントの性質

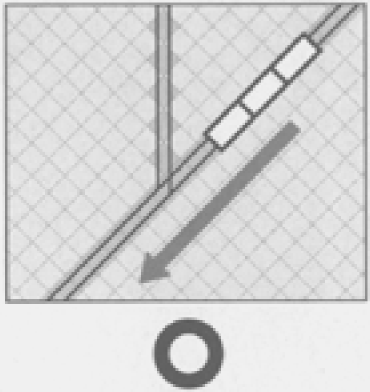
ポイントは以下の性質があります。

1. ポイントは進行方向で曲がれるポイントと曲がれないポイントがある
2. ポイントを設定していないポイントは、直進に設定されている
3. ポイントを逆そうする場合は、直進をする

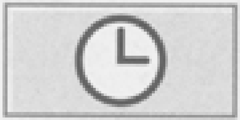
1. Uターンは出来ません。



3. この場合は直進のみです。



4. ダイヤグラム



●設定



通常　指定された出発時間まで停車しています

折返し　線路が先に続いていてもここで電車は折り返します

通過　駅に止まらず電車は通過します



発車時刻送り　発車時刻を時計順に増加します

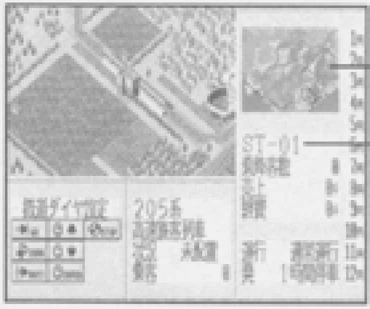
発車時刻戻し　発車時刻を時計順に減少させます



1時間停車　到着時間が何時であっても1時間で発車します



臨時列車　1～12月の月単位で運行する月と運行しない月を選びます。
※灰色に変色した月が停車月です



縮小図　マップを縮小した全体図です
ここで駅を選択します

駅名変更

●設定する駅を変更する場合

右上の縮小図にカーソルを運ぶと縮小図に十字の線が現れます。これが駅のある位置です。カーソルを動かし設定する駅を探し○ボタンで決定します。決定すると左の画面が選択した駅の周囲の様子に切り替わります。

●ダイヤグラムのあれこれ
ダイヤグラムもポイントと同じく一台一台設定します。

●ダイヤの性質
ダイヤには、以下の決まりがあります。
1. 初期は停車後１時間で出発する

●効果的なダイヤグラム
ダイヤグラムで必要になってくるのは、何時に到着して何時に出発するのかです。A.IV.グローバルでは現実のような細かい、分単位のダイヤを組むことは出来ません。ゲーム中は1時間単位で指定します。この中で効果的に電車を動かすことが重要なのです。当然時間により乗車率は変化します。ここまで話せばわかると思いますが、夜中などに電車を走らせても無駄なのです。無駄な列車の運行は経費がかかるだけですので極力省きましょう。
効率の良い出発時間のヒントを一つ書いておきます。
一番電車を利用する人は誰なのか?
その人達が乗る時間は?
みなさん考えてみてください。

●駅名変更



駅名　　現在の駅名です。

五十音　漢字を使います。音読みで指定します

〈例〉

川　×かわ　○せん

山　×やま　○さん

←　　　アンダーラインの前の文字を消します

CLR　　全て消去します

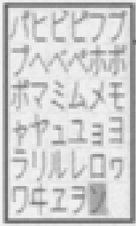
↑↓　　選択文字を上下に移動します

かな　　ひらがなを使います

カナ　　カタカナを使います

英数　　アルファベットや数字を使います

記号　　特殊な記号を使います

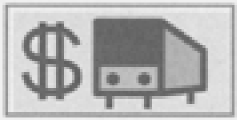


選択できる文字

この中の文字を○ボタンを押してください。左上に駅名にいま選択した文字が青いアンダーラインのあった場所に文字が選択されます。

この駅名変更はたくさん駅が出来たときに効果を発揮します。また自分の近くの駅名を模写して雰囲気を盛り上げてもいいと思います。

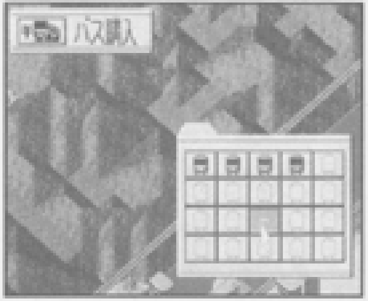
6.6 バスの運行

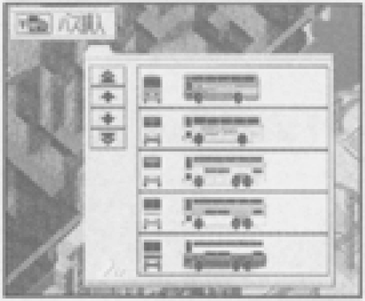


1. バス購入

●購入&売却

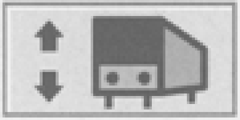
コマンドを選ぶと。バス管理表（マス）が表示されます。この管理表の空欄に購入します。管理表の空欄にカーソルを重ね○ボタンで決定します。色々なバスから、購入するバスにカーソルを合わせ○ボタンで決定します。車両の情報が表示されますので、これで決定であれば［OK］にカーソルを重ね○ボタンで決定します。購入が終わると管理表が表示されている状態に戻りますので、×ボタンでメニューを閉じ、終了します。売却する場合はコマンドを開き、バス管理表の売りたいバスにカーソルを重ね○ボタンを押します。自動的に売却モードになり、売却価格が表示されますので、［OK］にカーソルを重ね○ボタンで決定します。







定員　一車両の定員です
運賃　基本運賃です。実際の売上とは違います。
速度　低速／中速／高速の3段階
価格　購入価格です
［OK］　決定



2. バス配置

バスを購入した後このコマンドで配置します。

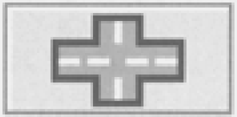
●配置・撤去

バス管理表が表示されますので、配置したいバスを選びカーソルを重ね○ボタンを押します。メニューが消えマップ画面に移りますので、道路の上にカーソルを重ね○ボタンで仮決定します。仮決定した後、進行方向を方向キーの左右で選択し○ボタンで決定します。バス管理表に戻りますので×ボタンでメニューを閉じ終了します。

撤去する場合は、バス管理表から撤去したいバスにカーソルを重ね○ボタンで決定します。選んだ車両がマップ内で走っている場所にマップがジャンプし、撤去バスが表示されますので、バスにカーソルを重ね○ボタンを押すと撤去完了です。







3. 交差点の設定

●設定

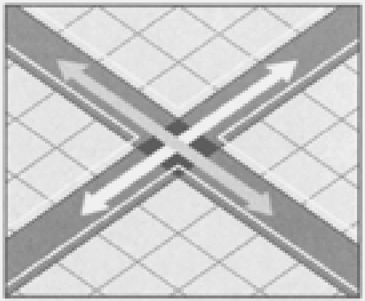
コマンドを選択すると、バス管理表が表示されますので、ポイントを設定したいバスにカーソルを重ね○ボタンを押します。マップ画面に切り替わりますので、マップ内のポイントを切り替えたいところにカーソルを重ね○ボタンを押します。
※ポイントはバスを購入してあれば配置していなくても設定できる。

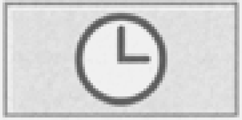
●交差点のあれこれ

A.IV.グローバルでは道路の分岐ができます。分岐した道路のどちらにバスが走るかを決定するのが交差点です。このポイントは一台一台のバスに設定できます。
基本は列車と変わりません。

●交差点の性質

交差点は以下の性質があります。
交差点を設定していない交差点は、直進に設定されている





4. ダイヤグラム

●設定



通常	指定された出発時間まで停車しています
折返し	道路が先に続いていてもここでバスは折り返します
通過	駅に止まらずバスは通過します



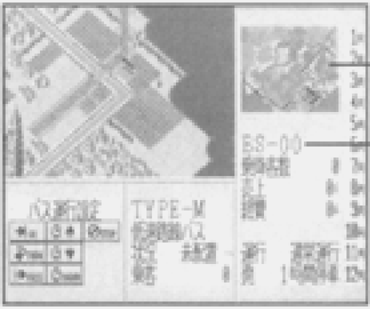
発車時刻送り	発車時刻を時計順に増加します
発車時刻戻し	発車時刻を時計順に減少させます



1時間停車	到着時間が何時であっても1時間で発車します



臨時バス	1～12月の月単位で動かす月と動かさない月を選びます。 ※灰色に変色した月が停車月です



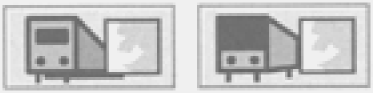
縮小図	マップを縮小した全体図です ここでバス停を選択します
バス停名変更	

●設定するバス停を変更する場合

右上の縮小図にカーソルを運ぶと縮小図に十字の線が現れます。これがバス停のある位置です。カーソルを動かし設定するバス停を探し○ボタンで決定します。決定すると左の画面が選択したバス停の周囲の様子に切り替わります。

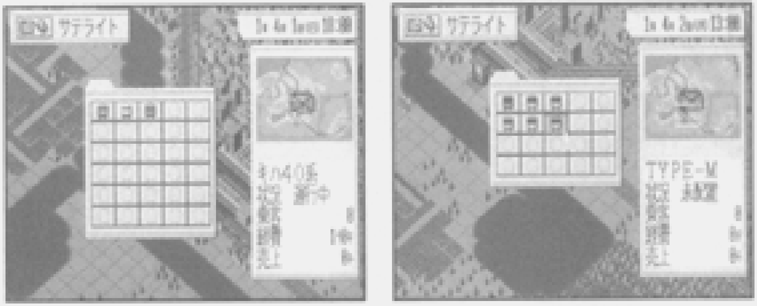
機能は、電車のダイヤグラム(P56)を参照して下さい

7. サテライト

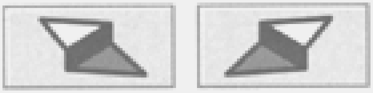


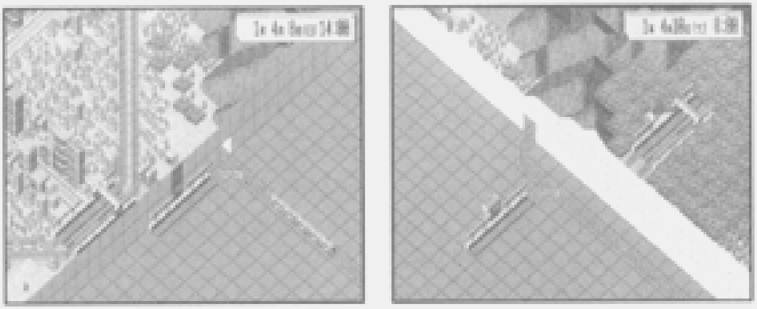
サテライトを消去するには、電車（バス）を選択しないでウィンドウを閉じて下さい。

情報を表示します。

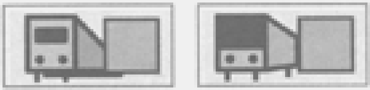


●車両情報





●セクションカットビュー



●車窓モード

指定した電車・バスの車窓モードになります。

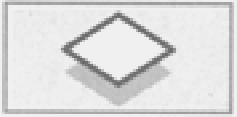


●短縮モード



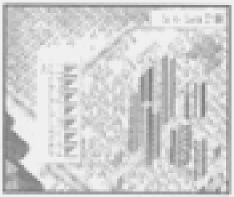
●スケルトン

鉄道と道路事業関係だけ表示します。

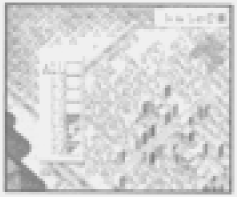


●ヘイトカット

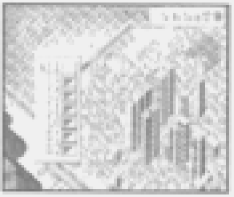
A.IV.グローバルではB2~L3までの高さがあります。この高さのおかげで線路や道路など立体交差が作れます。しかしこの高さはオペレーションを難しくもしています。



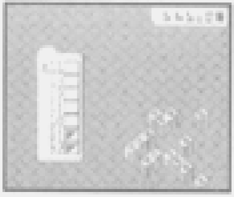
ALL



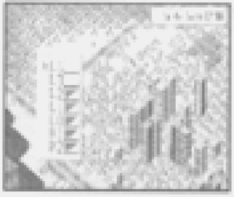
L0



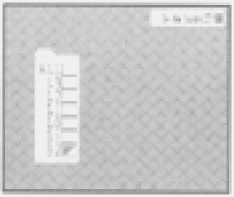
L3



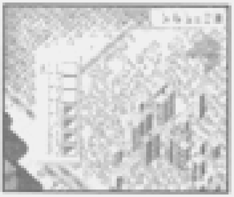
B1



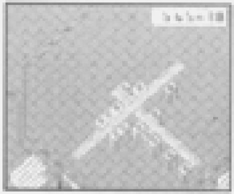
L2



B2



L1



スケルトン

それはカーソルの指す位置は、カーソルの影により判断できますが、高い建物の後ろにある線路や道路を示す場合は前にある建物が邪魔になってカーソルが目的の場所を指せない場合があります。このとき使用するのがこのヘイトカット機能です。

ヘイトカットを実行すると、ヘイトカットが指し示す位置まで表示します。つまりL0を指すとL1/L2/L3を画面に表示しません。これにより高いビルの後ろや線路の交差を間違えないで作ることが出来ます。さらにヘイトカットを下げることで地上物を全て消して、地下の路線などを作ることができるのです。

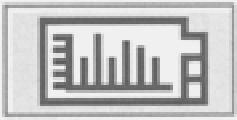
●ヘイトカットの注意

ヘイトカットを実行するとカットされた高さには建設できなくなります。

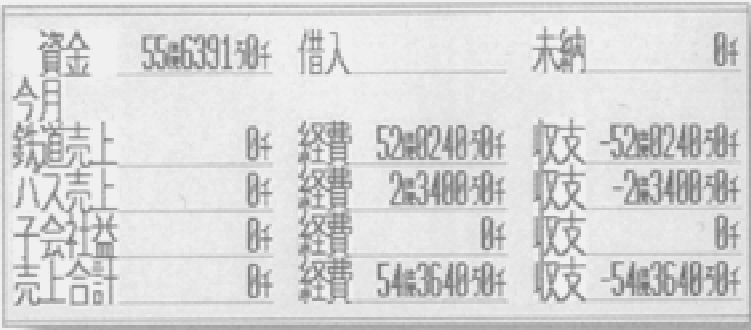
8. 各種データ表示

鉄道やバスなどの売上や経費、子会社の状況など上手に活用してください。

8.1 売上明細表



REPORT
SALES ACCOUNTS



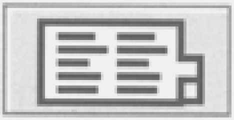
1日・1カ月・今期のタームで表示します。

資金　現在持っているお金です
借入　銀行からの借入れです
未納　税金のおさめる額です（6/1に支払います）

●コントローラの操作
□ボタンを押すごとに
1日・1ヶ月・今期・消去と変更されます。
●マウスの操作
左上のレポートと書かれた見出しをクリックすることに
1日・1ヶ月・今期・消去と変更されます。

8.2 貸借対照表

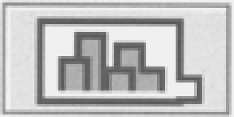
会社のお金の動きを見ることが出来ます。ここで税金も表示されていますので、しっかり確認してください。



BALANCE SHEET
INCOME AND OUTLAY



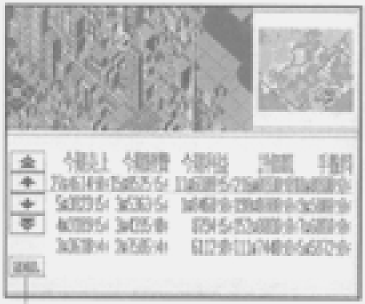
8.3 子会社売買



CO.LTD.
SUBSIDIARIES

購入と売却をきりかえます





決定します

●購入&売却

自分の購入（売却）したい会社（種類）を選んでください。物件が売りに出されている場合は、価格が表示されます。物件にカーソルを重ね○ボタンを押すと、購入する物件が表示されますので、場所や価格が自分の条件に見合うようでしたら決定して購入してください。
※売却は買手がつかない場合もあります。

●子会社売買の注意

子会社を購入＆売却する場合、購入＆売却価格のほかに手数料があります。また売却して増えたお金も売上に加算されます。

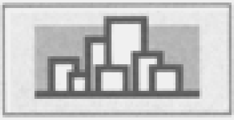
子会社の利益の見方で、利益が出ているだけでは安心できません。利益の半分は税金に持って行かれます。そして、評価額の５％も税金を取られますので、以下の式が成り立つとき初めて儲かっているといえます。

式

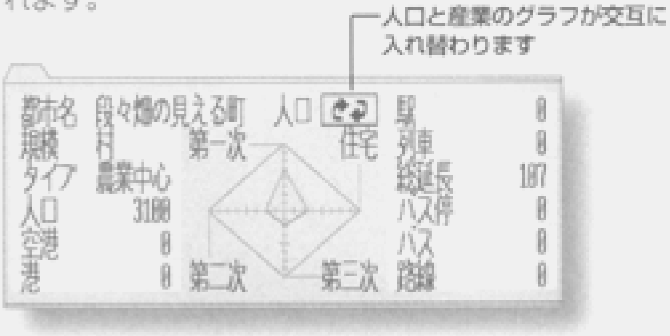
利益 ＞ 子会社評価額5%＋利益1/2

8.4 都市情報

町の成長の記録です。人口の増え方や都市のタイプが表示されます。



MY CITY
GROWTH



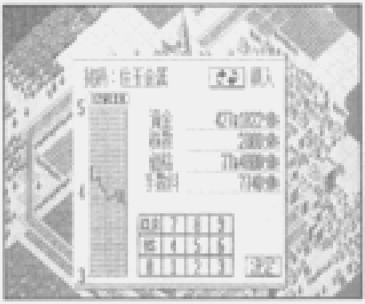
8.5 株式売買

成功すれば一攫千金。失敗するとボロボロになるのがこの株です。株の取引は程々がいいでしょう。



TRADING MARKET
THE STOCK EXCHABGE





●購入＆売却

沢山の銘柄が表示されます。その中で気に入った銘柄を○ボタンで決定してください。株の動きがグラフで表示されます。購入を決めたら、何株買うかを決定します。株数を決定したら［OK］にカーソルを重ね○ボタンで決定します。

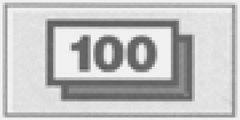
●株式売買の注意

株の基本は〝安いときに買い、高くなると売る〝これが基本です。

これには2つの落とし穴があります。1つは株価は随時変化していくことです。売り時を間違えるといつまでも株を売却できず、資産税だけ取られ続けます。株価の動きは注意していなければなりません。鉄道の経営やバスの経営をやりながらだとついつい忘れがちになりますので、十分注意してください。

2つめが重要なのですが、差額だけであれば問題はないのですが、売却と購入には手数料があるのです。これにより手数料分が赤字になることがよく起こりますので、十分注意してください。赤字にならないためには売るときの価格は十分注意してください。

8.6 銀行



BANK
THE CREDITOR

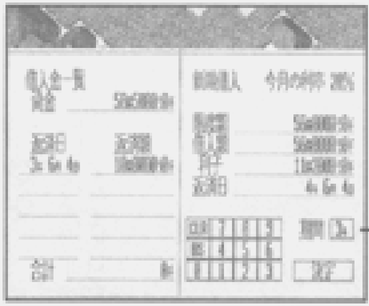
銀行に借り入れをします。自分の持っている資産の額で借入金の上限が決まってきます。
借り入れする場合は１年２年３年の借入期間が選べます。
借入期間が長いほど利子が多くなります。

●利子について

利子は町の景気により変化していますので、できれば借り入れするときは利子の低いときに借りましょう。
4～14%で変化します。

●返済について

返済は一括で行います。借り入れするときに返済日が表示してありますので、忘れないでください
途中での返済はできません



1年・2年・3年で
切り替わります。

付録

A. 初心者のための攻略

このゲームは、"何でも出来るかわりに、最初に何をしていいかわからない"このような事が起こりがちです。

ゲームの主旨としては、試行錯誤を繰り返すうちに徐々に自分なりの攻略と楽しみを発見して欲しいのですが、全ての人が自分のプレーが発見できるとは限りません。ここから、線路・資材・子会社の３つのポイントを、効率の良さを中心に攻略していきます。参考にしてください。

その1/ **線路**

鉄道収益を効率よく上げるためにどの様に線路を考えるといいのかを説明します。

●環状線と折返し路線

線路の引き方には制限はありません。マップをキャンバスのつもりで自由に線路を引いてください。しかし、自由に線路を引くだけではなかなか儲かる路線は作れないでしょう。儲けるためには効率よく電車を動かせばいいのです。その効率の良い路線とは"環状線と折返し路線"です。環状線は字のごとく環（輪）になっている線路、折返しは駅を折り返すことで往復する路線です。

図１を見てくださいこれが折返し路線です。片方の駅から電車は出発してもう片方の駅に停車する、これを繰り返します。

このような線路を作るときのポイントは、

1. 町がある(人の住んでいる)場所の近くに駅を立てる。
2. 電車を無駄な時間に走らせない。

この二つに注意してください。

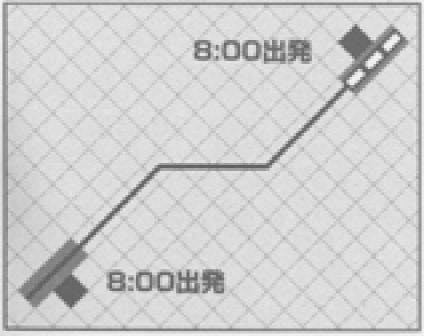
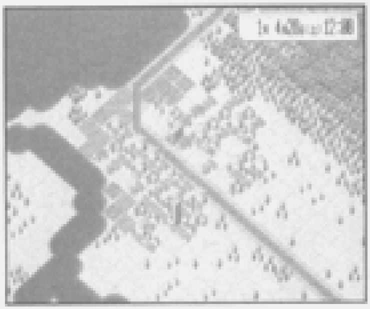
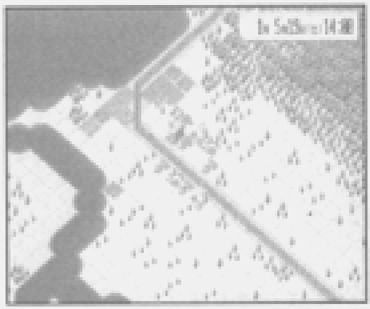


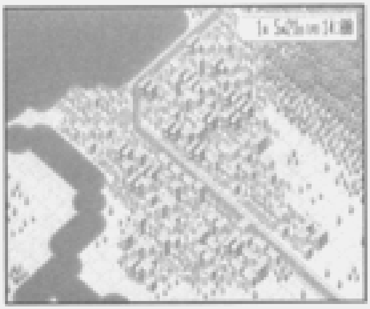
図1



これぐらいの町の大きさが欲しい



これでは少し小さい



あまり発展した町だと線路を作るときお金がすごくかかる

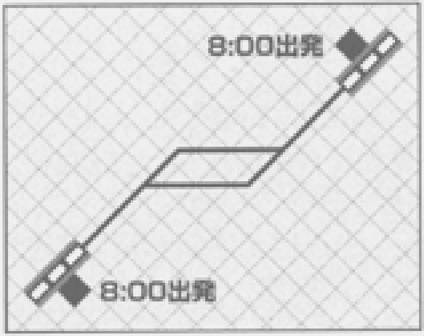
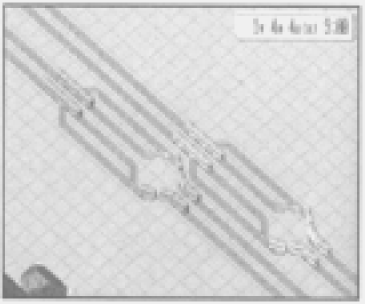
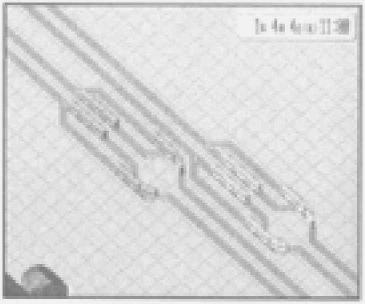


図2

さて、この路線はもう少し工夫をするとさらに効率の良い路線に生まれ変わります。図2を見てください。この様にすると、両方の折返しの駅から電車が出発しても中央で交差することが出来ます。これで駅の稼働率がグンと上がります。この線路を作るときのポイントは、"電車の発車時刻を間違えない"と"列車のスピードを同じにする"です。





慣れてくるとこんなに沢山の列車を運行できます。

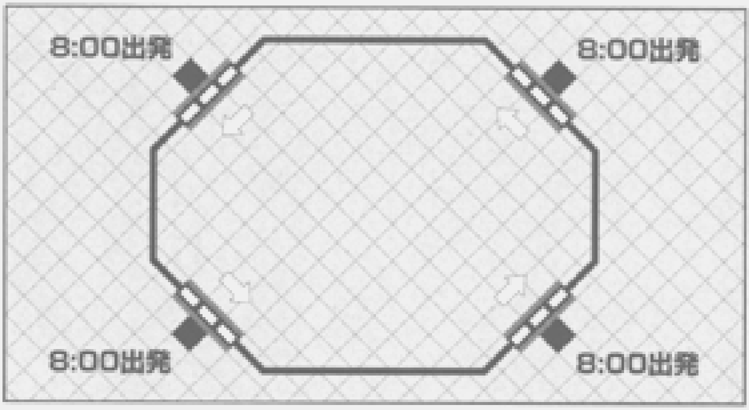


図3

次にこの折返しをさらに効率よくした線路゛環状線゛です。これが自分のものになれば、資金面で困ることはなくなります。
図３を見てくださいこれが環状線です。環状線は現実でも使われている非常に効率の良い線路です。あの山手線も環状線です。

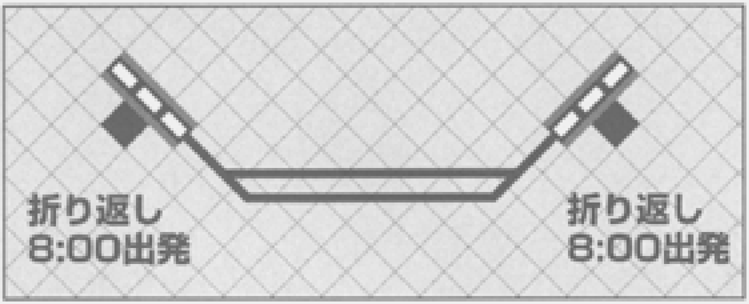
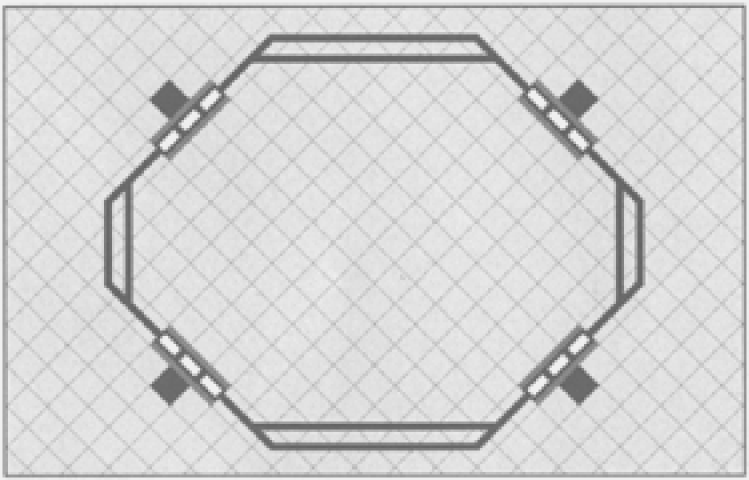


図4


図5

経済面を考え最初は折返し路線(図 4)、発展してきたら環状線(図 5)にする。こんな方法もあるでしょう。

その2/ 資材

資材は最初にも話しましたが非常に重要なファクターです。効率の良い活用法を身につけてください。

●資材置き場の作る場所

資材置き場はどこに作るのが効率がよいのでしょうか？それは3つの理由から駅の下が最適です。

1. 資材を運搬する手段が貨物列車である
2. 町が発展するのは駅の周辺である
3. 地下ならば町の発展にじゃまにならない

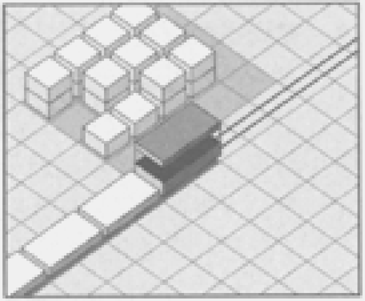
●資材の運搬

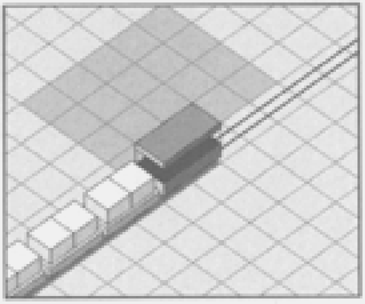
資材置き場は駅の下に作れば効率が良くなります。では資材を効率よく運搬する方法を説明します。それは゛貨物専用の駅を作り貨物専用路線を作る゛です。一見効率が悪そうですが、客車と同じ路線を走らせると複雑なダイヤを要求されます。これでは最初の主旨である゛初心者の〜゛になりません。もし別に駅を作るのがイヤな場合は、駅を拡張し貨物列車専用のホームを設ける方法をおすすめします。
ダイヤを熟知してくれば同じ路線に走らせることも可能でしょう。それまでは貨物列車は別のものと考えてください。
貨物列車のルールを再度説明します。早く覚えてください

貨物列車の
資材運搬ルール

貨物列車は駅に到着すると資材を運搬する。
1. 資材を乗せている → 資材を降ろす
※資材を降ろす場所がない場合は降ろさない
2. 資材を乗せていない → 資材を積む
※資材が駅の周辺にない場合は積み込まない

つまり図6・図7の様に貨物列車は資材を運搬します。これは重要なことなので必ず覚えてください。


図6 この場合資材をつみます


図7 この場合資材をおろします

●資材の仕入

資材は勝手に生まれる物ではありません。使うばかりではいつか尽きてしまいます。上手に資材を確保してください。資材確保方法です。

1. 工場を作る
2. 港を作る
3. 引き込み線に貨物列車を走らせる

※マップの外に貨物列車が出ると駅と同じ資材の積み出しを実行します。くれぐれも資材を使い果たすことはないようにしてください。
また、資材を運搬するときは手数料（購入料）が支払われますのでその経費おも忘れなく。

子会社資材使用量表

会社名	資材使用量	会社名	資材使用量
資材置き場	0	スタジアム	32
自社所有の土地	0	水族館	36
工場	16/28	遊園地	36/48
公園	4	展示場	28
貸しビル	16	タワー	28
別荘	4	ゴルフ場	20
マンション	16	スキー場	8
ホテル	12	マリーナ	16
ペンション	8/12	神社	16
温泉旅館	8	飛行場	100
レストラン	8	港	28
デパート	16		
スポーツ施設	8/12/16		

その3/ **子会社**

子会社の経営はあくまでもサブの経営ですが、これを赤字にするのか儲けを出すのかで、全体への影響が違ってきます。ここでは子会社はどんな場所にいつ建設したらよいのかを攻略していきます。

●子会社の種類

子会社の中には住人が勝手に建てる物件と、自分が建てないと決して建たない物の二つあります。おぼえましょう

住人も建てる会社	○別荘○マンション○ホテル○ペンション○温泉旅館○レストラン○デパート○スポーツ施設
自分以外建てない会社	○工場○公園○スタジアム○水族館○遊園地○展示場○タワー○ゴルフ場○スキー場○マリーナ○神社○新幹線○飛行場○港

●子会社で儲けるためには？

子会社で儲けるためにはポイントがいくつかあります。

1. 立地条件が良い	駅の近くがマル
2. ライバルがいない	同業者のこと
3. 近隣の駅の乗客が多い	町の人口にも影響している

ほかにもポイントはありますが、これは子会社に共通です。

●**子会社の建設する時期**

子会社は用途によって建設する時期が違います。前期・中期・後期に分けて解説します。参考にしてください。

前期	**マンション／レストラン／デパート／工場** 町の発展の起爆剤になります。また人口の少ないところでも利益をそこそこ上げることが出来ます。しかし、建てすぎは禁物です。
中期	**温泉旅館／貸しビル／ホテル／ペンション／スポーツ施設** 町の発展も順調になり、町に自社ビル以外が現れ初める頃です。子会社は先手必勝です。タイミングを逃さないで建設してください。
後期	**スタジアム／水族館／遊園地／展示場／タワー／ゴルフ場／スキー場／マリーナ** 町の発展も終わり人口もかなりの数になったときです。この子会社は、ただ建設するだけではなかなか儲けが出にくいものもありますので、建設する時は良く考えて建設してください。
その他	**公園／神社／新幹線／飛行場／港** 子会社と考えるより一大プロジェクトと考える建築物と町の生活の潤いをもたらす建築物です。建設する時期は自分で考えてください。

B. マップ紹介

多種多様なマップがありプレイヤーを悩ませ、魅了します。あなたはいくつ攻略できるのでしょうか。

■段々畑の見える町

入門用のマップです。適度に人口もあり資材も整っていますので自由な開発が出来るでしょう。町と町をつなぐ路線がベスト

POINT……………………**●地下鉄や高架線など新しい要素を使いこなすのがポイント**
●焦って最初から左右の町を往復する路線は作らない

■工業地帯

港はありますが工場はそれほどありません。マップの名称通り海岸を工業地帯に発展させましょう。資材が豊富なのでそれほど難しくはありません。

POINT……………………**●工場が多く存在している港から奥に線路を延ばしましょう**
●ほとんど台地なので地下鉄の使い方がポイントです

■台地

一見平地ですがここは平地はありません。すべて高台なのです。高原をイメージさせます。優雅なマップの作りですが、実際はかなり難易度の高いマップです。

POINT……………………**●高台なので資材の範囲を注意しましょう**
●でも一カ所だけ出口があります。そこをうまく利用して。

■テーマパーク

マップを見せるために色々な建物が最初からマップに散らばっています。観光業を重視した街作りの1つの答えとしてじっくり見てください。

POINT……………………**●マップの左から右へ電車を運行しよう。**
●中央の高台を効率よく使いましょう。

A列車で行こう4

ここからはA.IV.のパソコン版に登場したマップです。パソコン版とのマップサイズの変更により多少のアレンジはされています。A.IV.グローバルをプレーするために考えられて作られていますので、十分楽しめることと思います。ただ初心者には難しいマップも多いので、ある程度ゲームに慣れてからチャレンジしてみてはいかがでしょうか。

■ジオフロント

大きな山と運河でマップは左右に分断されています。左側に工場地帯がありますので、そこを起点に開発を行えばそれほど苦労のないマップです。

POINT

- 工場の乱立地帯の資材はほとんど死んでいますので、有効に活用する
- マップ右にはほとんど何もないので、開発するタイミングを間違えないように

■渓谷

一本の川がマップの中央を流れています。川の左右には山々があり、開発を邪魔しています。開発する場所が少ないので、計画性と効率性が求められるマップです。

POINT

- 左にある数少ない平野を有効に利用しよう
- 右の開発は中州に小さな町があるのでうまく利用しよう

■ハイテク都市

肥大した巨大な都市があります。開発もほとんど出来ません。しかも路線まで赤字経営です。この都市を再構築するのがプレイヤーの役目です。

POINT……………… **●赤字路線の早期解消が第一　●不良物件の処分も忘れない**

■新空港

マップ左にある埋め立て地に空港を作ることが目標でしょう。右に比較的発展した環状線もあります。これを利用して空港への交通の便を整えるましょう。

POINT……………… **●右にある環状線利用しましょう**
●空港はあまり急いで建てることはありません

■扇状地

日本のごく有り触れた扇状地です。畑と森以外あまり特徴はありません。気軽に発展させましょう。

POINT……………… **●右の平地を有効に活用しましょう**
●左は高台になりますので資材の確保をしましょう

■アイランド

マップのほとんどが海です。そこに島々が点在しています。開発する場所が少ないのでかなり難易度が高いマップです。

POINT……………… **●最初は島の一つに開発力を注ぎ発展させましょう**
●地下をうまく使わないとたどり着けない島もあります

ここから紹介するマップは前作のA.III.のマップをA.IV.グローバル用に再構築したマップです。A.III.をプレーしたことがある人はなつかしいマップだと思います。しかし、A.III.には高さの概念がありませんでしたので、若干アレンジが加えられていますが全体的に平面的なマップ構造です。平面的なマップなので初心者には非常に取っつきやすいといえます。

■ニュータウン

大都市郊外にあり、これから人口が増える可能性を秘めています。問題は、デパートや貸しビルなど働く場所があまりに少ないことでしょう。

POINT……………… **●路線を考えるときは出来るだけ人口の多い場所をつなごう**
●最初にある駅は駅ビルに変更してその駅を開発の起点にしよう

■ベイエリア

かなりの人口があります。発展のきっかけがあれば一気に大都市へ成長するはずです。ポイントはやはり埋め立て地でしょう。

POINT……………… **●現行の路線をもう少し手を入れると優秀な路線に生まれ変われる**
●右下の港をうまく利用すると資材が楽に手にはいる

■リゾート開発

リゾートを開発するのも楽ではありません。人口があまり多くないのでスキー場や遊園地をいきなり建てても経営は火の車になります。

POINT……………… **●最初の路線を起点に町の規模を上げることが第一**
●森は町の発展の邪魔になるので自然を壊さない程度に区画整理をしよう

■地方都市活性化

何もない広々としたマップです。総合的な開発が要求されます。かなり難易度の高いマップです。

POINT…………………
●人口が圧倒的にいないのでまずはマンションなどで人を呼ぼう
●一つの町が発展するまでは我慢すること

■リコンストラクト

かなり発展した町です。開発が止まってしまっています。路線の見直し、さらに大都市の形成を目指しましょう

POINT…………………
●右の都市の開発はまだまだ途中だが最初は左への開発が先
●資金に余裕が出てきたら右の開発をしよう

■ダウンタウン再編

完成されたマップです。特に手を付ける必要はありません。しかし、この町をさらに大都市にすることが出来たら、あなたももうＡ列車マスターでしょう。

POINT…………………
●集中する路線を選び一点集中開発をしよう
●残りの路線は資金に余裕が出るまではあまりさわらない

■明るい農村

のんびりとした日本の農村の風景がマップにあります。整った畑を破壊するも、そのまま残すもプレイヤー次第です。障害物はなにもありませんので自由に楽しんでください。

POINT…………………
●右上にある引き込み線が資材を運び込んでくれますので利用してください
●右下の引き込み線のある駅と工場をつなぐ路線がポイントです

■湖のある町

琵琶湖周辺がモデルです。マップの多くが山か湖です。これを開発するには綿密な計画が必要でしょう。

POINT………………
●人口が比較的少ないので早い発展よりはじっくり開発してください
●目指すのは湖一周路線です

■未来都市計画

中央に大きな人工島が存在します。そこの土地は全てプレイヤーの物です。この土地は誰も入ってきませんので邪魔者はありません自由に開発してください。

POINT………………
●左に大きな都市がありますので、ここから路線を延ばせば問題はありません
●埋め立て地の自社土地の税金は意外と高いので適度に売り払いましょう

■オリンピック村

オリンピック開催地の長野がモデルです。スポーツ施設などうまく利用して開催地にふさわしい町を作りましょう。

POINT………………
●中央の駅を起点に路線を拡張しましょう
●資材確保が問題となるでしょう

■過密都市を救え

一カ所に高層ビルが乱立しています。ここはあきらめて郊外にベットタウンを作っては？かなり難易度は高いマップです。

POINT………………
●ダイヤを効率化し儲けは取るようにしましょう
●右にある台地の開発がこのマップのポイントです

■美しき国立公園

見渡す限りの森です。これといった産業もありません。この美しい自然を残しつつ開発するのは至難の業でしょう。プレイヤーの腕が試されます。

POINT……………… ●人口が少ないので赤字覚悟のマンションなどで人を呼びましょう
●中央の湖をとりまくように環状線を作ると良いでしょう

C. データファイル

1. 旅客列車

列車データファイル

キハ40系
おもにローカル線で活躍している、一般型の気動車（ディーゼル車）です。寒冷地用・暖地用など、さまざまなタイプが製造されました。

201系
最新の通勤型電車です。出力がアップされ、サイリスタッチョッパ制御や電気回生ブレーキなどの省エネ設計がなされています。

415系
中距離の近郊型電車です。交流区間でも直流区間でも、どちらでも走ることのできる万能型です。

205系
ステンレスボディの通勤型電車。最新の制御装置類を持ちながら、客室面積を大きく取れるような工夫がされています。

211系
ステンレスボディの新型近郊型電車です。徹底的に軽量化を図り、線路への負担を少なくしています。

キハ82系
特急型の気動車です。正面に貫通扉を持っているので、列車を分割したり併合することが自由にできます。

133系
中距離の通勤型電車です。シートや窓がそれまでのものより、やや広めに配置されています。

117系
中・短距離用の近郊型電車です。2連式のヘッドライトやワイパーなど、前面にすぐ見分けることのできる特徴を持っています。

381系
アルミボディの地方幹線向け特急です。特殊な台車を使っていて、急カーブを高速で通過することができます。

EF6524系
貨物用に開発させたEF65に、特急客車牽引用の機器を付加した電気機関車です。長距離の夜行列車を牽引していたことで有名です。

251系
都心部と近郊リゾート地を結ぶ直流特急型電車です。屋根までかかる大曲面窓など独特のフォルムを持っています。

253系
都心と空港を結ぶ直流特急型電車です。局地の成層圏を飛ぶ飛行機のイメージから発想された、シャープなカラーリングとデザインが採用されています。

AR3
長距離向けの特急列車です。突起の少ないフルカバードのボディで、空気抵抗や騒音を減らしています。

AR4
最新鋭の高速鉄道用特急列車です。強化プラスチック製の車体は超軽量で、全車両がダブルデッキタイプになっています。

西101系
郊外のベットタウンと都心を結ぶ、私鉄タイプの通勤型列車です。車体のイエローのカラーリング、運転台前面のデザインなどが特徴です。

西5000系
通勤路線を使ってリゾート地へ向かう、私鉄系の特急電車です。広く取られた窓や直線で構成された姿、また、車体に走る赤いラインなどが独特です。

近30000系
私鉄タイプの特急電車です。中間に連結される２階建て車両には、階下両側に６人用客室が設けられています。

近21000系
遠隔地の都会どうしをノンストップで結ぶ、私鉄タイプの特急列車です。ヨーロッパの高速列車を思わせる、流れるようなボディラインを持っています。

名8800系
豪華かつ快適な設備を持った、私鉄タイプの特急電車です。ハイデッキを採用した全面展望室などが特徴です。

名7000系
赤一色で統一されたカラーリングが美しい、私鉄タイプの特急専用列車です。全面のパノラマウインドー、先頭車両の屋根上の運転席などが特徴です。

T-LINER(米)
都市間を結ぶ、米国タイプの高速列車です。ＲＴＧ(仏)を母体に開発されたガスタービン仕様車ですが、デザインはアメリカナイズされています。

MTA(米)
近郊－都市間を往復する、米国タイプの高速通勤列車です。

313系(英)
英国タイプの都市近郊用電車です。交・直流両用の列車で、前面のデザイン・カラーリングに特徴があります。

HST(英)
英国タイプを代表する、高速列車です。電気式のディーゼル機関車で、マークⅢと呼ばれる客車を牽引しています。

TGV-A（仏）
フランスタイプを代表する、高速列車です。両端に交直流電動車を配置した準動力集中方式で、流線型のフォルムが特徴です。

RTG(仏)
フランスタイプの、安定した性能を誇るガスタービン列車です。ヘリコプター用に開発されたガスタービンを搭載した、Ｔ－ＬＩＮＥＲ(米)の母体となった車両です。

ICE(独)
ドイツタイプの代表的な、高速列車です。編成の両端は動力車で、三相非同期電動機を使用したインバーター制御を採用しています。

ET420(独)
主要都市間を連絡する、ドイツタイプの急行列車です。

LRC(加)
カナダタイプの高速列車です。12気筒のディーゼルエンジンを搭載し、制御振子式を採用しています。

HGe4/4(ス)
スイスタイプの旅客列車です。登山鉄道などで使われている車両で、急勾配に強い設計になっています。

2. 貨物列車

EF62
勾配のきつい線路用に開発された、客貨両用の電気機関車です。台車の形式に特徴があります。

EF65
直流区間・平坦線用の標準型機関車です。都心部や近郊、長距離区間など、あらゆる所で広範囲に使われています。

EF66
1000トンの貨物列車を100km/hで牽引することができる、大出力の機関車です。おもに、長距離の高速貨物列車を牽引しています。

EF81
長距離夜行列車の牽引専用に開発された機関車です。

EF200
現代のハイテク技術が結晶した、最新鋭の電気機関車です。インバーター制御、コンピュータ使用の運転コントロールシステム、出力1000kwのハイパワーモーターなどを備えています。

DD51
非電化区間の代表的なディーゼル機関車です。貨物、寝台列車の牽引に活躍しています。

DF200
非電化幹線用に新たに開発された、高出力機関車です。V型12気筒のディーゼル機関、ボルタレス台車など、最新の技術が投入されています。

ED75
各地の交流区間で活躍している、標準型の電気機関車です。一般貨物から夜行列車まで、さまざまな用途に使われています。

ED76
地方向けの、客貨両用の電気機関車です。同軸の荷重を調節できる、空気バネ式の中間台車を装備しています。

GP7(米)
出力1500馬力を誇る、米国タイプのディーゼル機関車です。「Geep」の愛称を持つ、汎用フード仕様の操作機です。

3. 列車諸元／旅客列車

型式	定員	速度	価格
キハ40系	200	低速	1400万
201系	200	中速	2800万
415系	190	中速	2600万
205系	220	高速	4800万
211系	210	高速	4500万
キハ82系	210	低速	1900万
113系	210	中速	3900万
117系	190	中速	3500万
381系	235	高速	7300万
EF6524系	160	高速	5000万
251系	180	高速	5600万
253系	150	高速	4700万
AR3	200	中速	4200万
AR4	250	高速	8400万
西101系	220	中速	4100万
西5000系	200	高速	6300万
近30000系	230	中速	4300万
近21000系	220	高速	6900万
名8800系	190	中速	3500万
名7000系	220	高速	6900万
T-LINER(米)	200	高速	6300万
MTA(米)	180	高速	4200万
313系(英)	240	中速	3400万
HST(英)	200	高速	6300万
TGV-A(仏)	230	高速	7000万
RTG(仏)	210	中速	2900万
ICE（独）	200	高速	6300万
ET420(独)	200	中速	2800万
LRC(加)	190	高速	6000万
HGe4/4(ス)	180	中速	5800万

4. 列車諸元／貨物列車

型式	速度	運賃価格
EF62	中速	3200万
EF65	中速	4300万
EF66	高速	5000万
EF81	高速	5900万
EF200	高速	9800万
DD51	低速	2500万
DF200	高速	8200万
ED75	中速	3500万
ED76	高速	4600万
GP7(米)	高速	7200万

バス車両データファイル

TYPE-S
コストのかからない、一般的な路線バスです。おもに、郊外で運行していることが多いタイプです。

TYPE-M
TYPE-Sより定員・速度に優れた路線バスです。このタイプも、郊外や地方で運行していることが多い車両です。

H-DECK1
都心部で多く見かけられる、ハイデッカータイプの路線バスです。TYPE-SM よりも、デッキ部分が高い設計がなされています。

H-DECK2
ハイデッカータイプの観光バスです。地方の大都市で一般的な、コスト面で優れたタイプです。

H-DECK3
ハイデッカータイプの観光バスです。車両後方のラウンジが特徴です。

H-DECK4
ハイデッカータイプの高速観光バスです。航空会社系のタイプで、荷物の収納スペースが、車体中央下部に取ってあります。

SH-DECK
セミハイデッカータイプの高速観光バスです。これも航空会社系のバスで、大きな収納スペースや、自由度の大きいリクライニングシートなどが特徴です。

W-DECK1
ダイブルデッカータイプの観光バスです。収容人員が多く、団体旅行に最適の車両です。

W-DECK2
ダブルデッカータイプの観光バスです。1階部分がすべてラウンジになっているので、定員は多くありませんが、長距離の観光に最適の車両です。

W-DECK3
ダブルデッカータイプの高速観光バスです。定員も多く、速度ももっとも早いタイプで、ラウンジコーナーも付いています。

●バス車両諸元

型式	種別	定員	速度	価格
TYPE-S	路線バス	50	低速路線	1200万
TYPE-M	路線バス	60	低速路線	1500万
H-DECK1	ハイデッカー	60	中速路線	2100万
H-DECK2	ハイデッカー	55	中速路線	2700万
H-DECK3	ハイデッカー	40	中速路線	3200万
H-DECK4	ハイデッカー	60	高速観光	3800万
SW-DECK	セミハイデッカー	60	高速観光	4400万
W-DECK1	ダブルデッカー	100	中速観光	5100万
W-DECK2	ダブルデッカー	100	中速観光	5500万
W-DECK3	ダブルデッカー	100	高速観光	6100万

株式銘柄データファイル

四菱商事
ゆりかごから戦闘機まで、あらゆる商品を扱う世界的な総合商社です。

住玉金属
自動車や列車・船舶などに使われる金属素材を製造しています。

小林組
高層ビルやホール、ドーム球場など、大規模な建造物を得意とする建設会社です。

赤紅
海外の投・融資に積極的な、広範囲の輸出入を手掛ける総合商社です。

阪神製鉄
建設資材となる鉄鋼製品を製造しています。

嘉島建設
高層住宅から工場、プラントまで、さまざまな建設事業を請け負っています。

日商岩山
船舶・航空機関に強い堅実経営の総合商社です。

山鉄
電子関連の新素材事業にも進出している鉄鋼大手5社の一社です。

林ビル
大都市のオフィルビルを数多く経営している大手不動産会社です。

加藤忠
繊維で世界一の取扱実績を誇る総合商社です。

神部製鉄
鉄鋼事業のほか、機械・エンジニアリング事業も併営している大型複合企業です。

大勢建設
個人住宅やアパート、マンションなど、住宅関係主体の建設会社です。

宇田興産
科学肥料、科学製品に大きなシェアを誇るメーカーです。

松上電気
照明器具からＡＶ機器、コンピュータ関連までをフォローする総合家電メーカーです。

藤不動産
住宅・マンションの売買・経営に強い不動産会社です。

古川電気
工場やビルねどで使用される配線などを製造している電気設備主体のメーカーです。

東柴
家電製品から工場用のモーター、原子力発電所までを生産する総合電気会社です。

呉田化学
潤滑剤や、ワックスなど、ケミカル製品で有名なメーカーです。

ADK
カセットテープやフロッピーディスクなど、磁気媒体を主に製造しています。

トヨ自工
世界有数の合理的な生産方式で有名な、大手自動車メーカーです。

関東ガス
関東全域に都市ガスを供給しているガス会社です。

NTD
シェア世界第二位を誇る総合通信会社です。

京ネラ
応用範囲の広い新素材を開発して一躍有名になった企業です。

大坂電力
原子力エネルギー開発のパイオニアでもある、大坂地方に電気を供給している電力会社です。

※会社の名称・業務内容や株式の価格などは、現実のものとはまったく関係ありません

Notice